AMIGA JOKER

6/7'94

DAS COMPUTERMAGAZIN DER NEUEN GENERATION

B 30352 E
DM 7,- / sfr 7,-
öS 56,- / Lit 8100,-
hfl 9,50 / DR 1200,-
skr 55,-
Nr. 6/7 JUNI/JULI '94
399114 907005

DOPPELAUSGABE
MIT SONDERTEIL!

HEISSE TESTS

HEIMDALL 2
DER TRAINER
SIERRA SOCCER

COOLE PREVIEWS

ISHAR 3
ZEEWOLF
CARIBBEAN DISASTER

SCHWERPUNKT DEMO

PARTY-BERICHT
AKTUELLE DEMOS
DEMOMAKER IM TEST

KULTIGES PREISAUSSCHREIBEN
FÜR CINEASTEN!
Viele tolle Film-Raritäten zu gewinnen!

KNOW HOW
TIPS · CHEATS · PLÄNE · LÖSUNGEN
MANCHESTER UNITED P. L. C.
PERIHELION · MR. NUTZ
SOFTWARE MANAGER
TURRICAN III
DENNIS
u.v.a.!

Ein Ballspiel wie kein anderes...!

SIERRA SOCCER

World Challenge Edition

SIERRA SOCCER - *World Challenge Edition* ist nicht nur einfach ein Ballspiel. Es ist ein völlig neues Konzept der Fußballsimulation mit zuvor unerreichtem Realismus.

Die Kombination aus Dribbling, Kopfbällen, Pässen, Schüssen, hohen Flanken, Volleys und speziell für das Spiel entwickelten Eck- und Freistößen macht das Spiel zur realistischsten und am besten spielbaren Fußballsimulation, die es jemals gab.

Wenn der Schiedsrichter also pfeift, dann versuchen Sie den Flugkopfball, führen Sie den spektakulären Freistoß aus, legen Sie ein tolles Dribbling durch die Mitte hin. Wer weiß, vielleicht sind Sie gut genug, um das Finale des World Challenge Cups zu erreichen!

Besonderheiten:

- 1-8 Spieler
- Einstellbare Spielzeit von 2 bis 20 Minuten
- Über 500 Spieler, jeder mit seinen eigenen Fähigkeiten
- 26 der besten Mannschaften der Welt
- Mehr als 40 neue Mannschaften können gebildet werden
- Auswechslungen und Formationsänderungen
- VCR Wiederholung mit Zeitlupe und Standbild
- Digitale Geräuscheffekte und Sprache
- Mehr als 4000 Spieleranimationen
- Elfmeterschießen zur Spielentscheidung
- Üben von Freistößen
- Animierte Schieds- und Linienrichter, sowie Betreuer und Sanitäter
- Und vieles, vieles mehr...!

Konfiguration:

A500, 1Mb RAM
kompatibel mit allen Amigas, auch A500+ und A600
zusätzliche Besonderheiten für A1200, A3000 und A4000

«Es sieht einfach toll aus.» - «Das wird ein Hammer.» - «Sierra Soccer könnte ohne weiteres die Überraschung der Saison werden.» - AMIGA ACTION

«Eine besonders überzeugende künstliche Intelligenz, die die Spieler als Mannschaft zusammenarbeiten läßt.» - JOYSTICK

Eine Dynamix Produktion

Sierra On-Line • 4 Brewery Court • Theale • Reading • Berks • RG7 5AJ - GB

® und/oder TM sind eingetragene Warenzeichen von, oder lizensiert an Sierra On-Line, Inc. Alle Rechte vorbehalten

HITZEFREI

Ein kurzer Blick auf die Uhr: Huch, schon gleich wieder Sommer! Ein banger Blick in den Kalender: Jau, höchste Zeit für unsere erste Doppelausgabe. Ein ängstlicher Blick zum Poststapel: Jetzt werden sie bald wieder kommen, die Schmähbriefe mit den Beschwerden über die zweimonatliche Erscheinungsweise des Jokers während der warmen Jahreszeit. Wir seien üble Faulpelze, wird darin zu lesen stehen, schließlich kämen andere Magazine auch im Sommer schön brav alle vier Wochen heraus. Und ich darf mir wieder mal ein Editorial aus den Fingern saugen, nach dessen Lektüre eitel Sonnenschein in den Herzen der erzürnten Leser herrscht. Keine dankbare Aufgabe, das kann ich Euch sagen...

Nun, zunächst einmal: Klar sind wir üble Faulpelze, bloß hat das mit der liebgewonnenen Tradition der Doppelausgaben nichts zu tun. Seit es den Joker gibt, halten wir es schon so, für Juni/Juli bzw. August/September jeweils nur eine Ausgabe zu veröffentlichen. Und das mit gutem Grund – letzten Endes seid nämlich Ihr schuld, jawoll! Würdet Ihr im Sommer nämlich brav daheim vor Eurem Amiga bleiben, statt in die Ferien, an den Strand, in die Eisdiele oder Gott weiß wohin zu fahren, würden die Hersteller zu dieser Jahreszeit auch nicht so sehr mit Neuerscheinungen geizen. So aber sparen sie sich die Highlights oft bis zum Herbst (wenn langsam das lukrative Weihnachtsgeschäft heraufdämmert) auf, und unsereins muß froh sein, wenn das kümmerliche Angebot von Neuheiten die Doppelausgaben füllt.

Also wird die Durststrecke einerseits für den wohlverdienten Urlaub, doch andererseits für die Planung und Ausführung neuer Projekte verwendet. Während des regulären Redaktionstrotts sind beispielsweise Sonderhefte nämlich nicht zu machen, das dürft Ihr mir glauben. Und weil nun gerade die vorliegende Ausgabe trotz allem ein wahres Prachtstück voller toller Tests und starker Specials (ich denke nur an den Demo-Schwerpunkt mit Galerie, Party-Bericht und User Club!) geworden ist, sollten wir uns gegenseitig auch ein wenig Hitzefrei vom üblichen Arbeits- bzw. Schulstreß gönnen, oder? Ich wünsche Euch daher nicht nur viel Spaß beim Lesen, sondern auch jede Menge Sonne, Fun und Erholung!

Euer Michael

VIELVERSPRECHEND: Unsere Previews berichten von orientalischen Abenteuern mit **ALADDIN**, machen bei **CARIBBEAN DISASTER** Politik in der Bananenrepublik, schlagen Schlachten mit **ZEEWOLF** und entführen Euch in die Fantasy-Welt von **ISHAR 3**. Keine leeren Versprechungen auf den
Seiten 10, 11, 12 und 13

POWER-PREVIEWS: ALADDIN, CARIBBEAN DISASTER, ZEEWOLF & ISHAR 3

FILMREIF: Cineasten können in dieser Ausgabe tolle Film-Raritäten bei der **CINEMASCOPE COMPETITION** gewinnen und nachlesen, was Psygnosis aus den Streifen **LAST ACTION HERO, DRACULA** und **CLIFFHANGER** am Amiga gemacht hat. Die Vorstellung läuft auf den
Seiten 34/35 und 38

FÜR KINO-FREAKS: FILMVERSOFTUNGEN UND PREISE SATT!

IM CD-JOKER: SURF NINJAS

MULTIMEDIAL: Das Heft im Heft für CD-Freaks ist wieder da – mit News, Facts, Tests und ganz speziellen Tips & Tricks! Der **AMIGA CD-JOKER** ist für Freunde der Silberscheibe wahrlich Gold wert und erstreckt sich über die
Seiten 69 - 78

Editorial	3
Betriebsgeheimnis	6
Mixer	7
Borgis Branchengeflüster	8
Preview:	
Aladdin	10
Titelstory **Caribbean Disaster**	11
Titelstory **Zeewolf**	12
Titelstory **Ishar 3**	13
Mailbox	22
Krieger-Comic	28
Preisausschreiben:	
Titelstory **Cinemascope Competition**	38
Up & Down	40
Crack	42
PD-Box	44
Ruhmeshalle	46
Brork-Comic	46
Demo Galerie Special:	
Titelstory **Party Time**	49
Titelstory Demo Galerie	50
Know How	53
Know How Index	68
Der große Sonderteil:	
Titelstory **Amiga CD-Joker**	69
Joker Galerie	80
Impressum	82
Interview:	
Was macht eigentlich NEO?	84
Aktion Lesertest:	
Anstoß	86
Joker-Comic	88
Klassiker:	
Omega	95
Budget-Bühne	96
User-Club:	
Titelstory **Demo Maniac**	
Demos zum Selbermachen	98
Joker-Index	100
Kicker-Cup	102
Radio- und TV-Tips für Freaks	104
Kleinanzeigen	105
Computer-ABC	110
Stromausfall:	
Geweihte Steine	112
Vampire: Die Maskerade	113
Coin Op	114
Joker-Shop	116
Vorschau	118
Inserenten	118
Bezugsquellen	118

Games im Test

Abenteuer

Heimdall 2	16

Action

Dracula	35
Last Action Hero	34
Super Methane Bros.	32
Surf Ninjas	74
Total Carnage auf CD	76

Geschicklichkeit

Beavers auf CD	77
Brian the Lion für A1200	92
Cliffhanger	35
Zool 2 auf CD	73

Simulation

Civilization für A1200	94
Tornado für A1200	94

Sport

Der Trainer	20
Sierra Soccer	14
Striker auf CD	74
The Ryder Cup auf CD	72

Strategie

Fury of the Furries auf CD	76
Humans auf CD	77
Spaceward Ho!	30

Verschiedenes

Arcade-Spiele	114
Brettspiele	112
Budget-Spiele	96
CD-Compilations	71
PD-Games	44

HEIMDALL 2

PHANTASTISCH: Spannende Abenteuer, nordische Götter, tolle Grafik und eine gegenüber dem Vorgänger verbesserte Steuerung – all das und noch mehr bietet **HEIMDALL 2**, das neue Iso-Rollenspiel von Core Design! Wir bieten den passenden Test auf den **Seiten 16/17**

THEMENSCHWERPUNKT DEMOS

DEMONSTRATIV: Der Demo-Schwerpunkt in diesem Heft bringt Euch ein **DEMO GALERIE SPECIAL** mit Party-Bericht und aktuellen Highlights sowie im User Club den Crashkurs **DEMO MANIAC: DEMOS ZUM SELBERMACHEN!** Lesen, Lachen & Lernen auf den **Seiten 49, 50/51 und 98/99**

SIERRA SOCCER

DER TRAINER

WM-TAUGLICH: Mit **SIERRA SOCCER** liegt der erste Digi-Beitrag zum großen Fußballspektakel in den USA vor, mit **DER TRAINER** eine komplexe Soccer-Simulation aus England, die dem deutschen „Bundesliga Manager Prof." die Tabellenspitze streitig machen will. Wo der Ball rund ist, verraten die Tests auf den **Seiten 14 und 20**

BETRIEBSGEHEIMNIS

Frißt Euch der Neid, weil Ihr kein Redakteur seid, der auf Kosten des Spesenkontos um die Welt reisen darf? Dann dürfte dieser kleine Reisebericht von Mäxchens Ausflug zur Londoner ECTS Balsam auf Euren Wunden sein!

Vor der Abreise mit Kollege Richy wurde ich seitens der Verlagsleitung mit liebevollen Ratschlägen eingedeckt (O-Ton Michael: „Ich will für jeden Penny eine Quittung sehen!"), dann ging's per S-Bahn Richtung Flughafen. Dort angekommen, belehrten mich bayerisch-korrekte Grenzer, daß auch innerhalb der EU ein abgelaufener Personalausweis nicht gern gesehen wird – einige Märker für ein Grenzübertrittspapier die Sache aber geradebiegen könnten. Und nach kaum einer halben Stunde Beamtenhast saßen wir auch schon von Touris umzingelt im Flieger, und ein unfreundlicher Stewart servierte im Lärm der direkt benachbarten Düsen unser karges Mahl. Tja, die sparsame Dorli scheint neben Business- bzw. Economy-Class noch eine besonders preisgünstige „Adventure-Class" entdeckt zu haben...

Abgesehen vom Straßenlärm und dem kaputten Radio war unser Londoner Domizil geradezu feudal, wir waren also für die Psygnosis-Party am folgenden Tag bereit. Nein, es harrten nicht Wein, Weib und Gesang, sondern Hersteller und Kollegen. Ein leeres Buffet und 10 Millionen getauschte Visitenkarten später dann Rückzug und Meditation für das Hauptspektakel. Da nun viel mehr Leuten der Zutritt zur ECTS gewährt wird (einst war tatsächlich nur das Fachpublikum zugelassen), war erst mal Schlangestehen bei sibirischen Temperaturen angesagt. In der Halle dann Lärm, Hektik und ein Termin nach dem anderen, hier ein Probespielchen, dort ein Foto und da eine Präsentation. Nach Messeschluß werden die Blasen gezählt und verarztet, es folgt ein weiterer Tag im Trubel und schließlich der Heimflug mit 20 Kilo Übergepäck, bestehend aus Pressemappen, Demos und Testmustern. Denn in Grasbrunn wartet bereits der Redaktionsschluß!

So, und wer jetzt immer noch neidisch ist, der... soll ein Täßchen Baldrian schlürfen und in aller Ruhe bei unserer aktuellen Teststatistik entspannen!

Absolute Katastrophe	**(00%-10%)**	**0**
Katastrophe	**(11%-20%)**	**0**
Total zum Vergessen	**(21%-30%)**	**2**
Zum Vergessen	**(31%-40%)**	**0**
Muß nicht sein	**(41%-50%)**	**2**
Nix Besonderes	**(51%-60%)**	**4**
In Ordnung	**(61%-70%)**	**3**
Schwer in Ordnung	**(71%-80%)**	**7**
Erste Sahne	**(81%-90%)**	**1**
Megastark	**(91%-100%)**	**0**
Hit-Ausbeute		**1**
Megahits		**0**

HIRSCH&WOLF OHG
COMPUTER & CD
MITTELSTR. 33
56564 NEUWIED
TEL 02631-8399-0
FAX 02631-839931

CDROM-Pack
LW DoubleSpeed
+ A 2091 SCSI
statt 499,-

Computer
Fachhandel & Versand
... and GAMES
z.B. Die Siedler 69,-

OMEGA
Datentechnik GmbH
Junkerstraße 2
26123 Oldenburg
Tel : 0441 8 22 57
FAX : 0441 885408

Grafik

Piccolo 2 MB *(EGS, WB-Emu)*	798,-
DeeTall III 4 MB *(EGS, WB-Emu)*	1698,-
Picasso II RTG 2 MB	749,-
AGA FlickerFixer	798,-
Scanner EPSON GT 6500 SCSI	1698,-
EPSON GT6500 + PicoScan *(EGS)*	1798,-

Festplatten 2.5 *(A600, A1200)*

120 MB AT	498,-
200 MB AT	698,-

Festplatten 3.5

210 MB AT	469,-
420 MB AT	598,-

SCSI Geräte & Controller

Fastlane Z3 SCSI Kontroller	795,-
A 2091 SCSI Kontroller	129,-
CD-ROM, doubleSpeed, intern	439,-
CD-ROM, doubleSpeed, extern	555,-
HP-DAT-Streamer 2 o. 2/8 GB	ab 1698,-
Ex. Gehäuse f. DAT o. MO	198,-
Syquest SQ 3105	548,-

Monitore

Multiscan 14, 15 - 38 kHz *(AGA)*	679,-
Multiscan 15, 30 - 64 kHz, DigiCon.	779,-
Multiscan 17, 15 - 40 kHz *(AGA)*	1879,-
Multiscan 17, 24 - 86 kHz, DigiCon.	1598,-

Commodore

AMIGA 1200	569,-
AMIGA 1200 DD *(DPaint AGA, ...)*	679,-
AMIGA 4030-EC, 2 MB RAM	1598,-
AMIGA 4040-LC, 2 MB RAM	2398,-
AMIGA 4040 T, 2 MB RAM	3798,-
AMIGA CD32 + 2 CD's	499,-
MPEG-Module (CD32)	498,-
• *CD32 Titel & VideoCD lieferbar*	
• *große Auswahl an CDROMs*	
A 1942 Monitor 15 + 31 kHz	699,-
HD Floppy FZ-357A 1,76 MB	219,-
Workbench 2.1 *(Disks + Bücher)*	89,-

POWER für A1200

1/8 MB RAM-Karte & Uhr	198,-
Turbokarte 68030, 40 o. 50 MHz.	ab 529,-
Elvira 2 • *Kickumplatine 2.05 / 3.0*	129,-

POWER für A4000 (A3000)

Turbokarte 68030 - 50 MHz	595,-

Speicher

SIMM 32, 4 MB	369,-
SIMM 32, 4 MB StaticColumm	389,-
ZIP 514400	49,-
ZIP 514402	49,-
MC 68882 PLCC 25 MHz getestet	119,-
MC 68882 PLCC 50 MHz getestet	198,-

Kickstart 3.0 !

MaxiKick 3.0 *(A500/2000)*	129,-
• *inkl. Umschaltplatine*	
MaxiROM 3000 *(A3000 D + T)*	198,-

Sonstiges Zubehör

SCSI Chip WD 3393 A -08	69,-
HR Denise 8373 / Agnus 8375	je 29,-
RAMSEY -07 / BUSTER -11	je 49,-
DMAC -04	59,-

Software & Bücher

ASIM CD-Filesystem mit FishCD	149,-
ENVOY *(Netzwerksoftware)*	89,-
Amax IV *(Emulator)*	878,-
Brilliance *(AGA Malprog.)*	198,-
ADPro 2.5	379,-
CygnusED 3.5	128,-
TapeWormFS *(DAT-Filesystem)*	158,-
P-DMA4000 • *A2091 Speed-Tool*	49,-
THE AMIGA GURU BOOK	79,-

Restposten reduziert

AMIGA 2000, A2091/50, A2620/2	998,-
A 2620 2 MB, FPU + MMU	298,-
A 2060 ArcNet-Karte *(A2/3/4000)*	119,-
A 501 512 kB RAM + Uhr	49,-
Netzteil 6,5 A *(A500,600,1200)*	69,-
GVP A1230 /40/40/4/0	1098,-
R-II 24 Bit Grafikkarte *(EGS)*	398,-

Alle Preise in DM. Versand zzgl. Verpackung und Frachtkosten zzgl. Frachtversicherung auf Wunsch. Preisänderungen (aktuelle Tagespreis erfragen) und Irrtümer vorbehalten.

DER KINO-KATALOG

Der Bremer Versandhändler Cinemabilia hat gerade seinen neuen Katalog herausgebracht, in dem der Leinwand-Fan über 12.000 Artikel aus dem Bereich Film & Kino findet – darunter so manche Rarität!

Zum Angebot gehören natürlich jede Menge VHS-Videos und Laserdisks, wobei neben der eingedeutschten Fassung meist auch das englische bzw. amerikanische Original vorrätig ist. Dazu gibt's alles, womit man sich einen Hauch von Hollywood in die gute Stube holen kann: Starfotos, Filmplakate, Soundtracks, Modellbausätze und Merchandising-Waren wie z.B. Kaffeetassen oder Lollis mit „Jurassic Park"-Motiv. Erhältlich ist der Katalog für 4,– DM bei:

Cinemabilia
Martinistr. 57
28195 Bremen
Tel.: 0421/174900

DIE DUNKLE SEITE DES SOMMERS

Angeblich sollen ja bereits die ersten Sensationstouristen ihr Interesse an einer Besichtigung des Ozonlochs angemeldet haben – wir können den passenden Reisebegleiter empfehlen...

Aber auch für Menschen, die eigentlich schon alles haben, ist diese Weltneuheit geradezu ideal: Für 798 Geldmoleküle schickt Feger das leicht transportable Ozonmeßgerät OZ-1 ins Haus, das überall und jederzeit die Ozonkonzentration in der Luft bestimmt. Legt man noch zwei Hunnis drauf, kriegt man die erweiterte Ausführung, welche ihren Besitzer auch über die aktuelle Situation an der UV-Strahlenfront aufklärt. Wer demnächst bewußter atmen will, richtet seine Bestellung also an:

Feger + Co.
Marienstr. 1
83301 Traunreut
Tel.: 08669/13699

DAS CD-GAME

Gewissermaßen die österreichische Multimedia-Variante ist seit kurzem im gut sortierten Musikalienhandel erhältlich: die CD „The City of Powerpack" mit beigelegter Amigadisk!

Das ziemlich schlichte Puzzlegame darauf war ursprünglich bloß als netter Gimmick gedacht, doch nun wollen die Popgruppe Powerpack und das Neo-Entwicklerteam doch noch ein „richtiges" Spiel nachschieben. Genaueres steht bis dato nicht fest – nur, daß wir Euch auf dem laufenden halten!

DIE KÖNIGIN LEBT

Während ein Brett vor dem Kopf meist als eher nachteilig empfunden wird, gibt es viele Leute, die nichts gegen ein kleines Brettspiel einzuwenden haben – etwa die Fans unserer Stromausfall-Rubrik. Und die freut es bestimmt, zu erfahren, daß die Rolli-Klassiker „Cthulhu" und „Mers" trotz des Konkurses von Hersteller Laurin weitergeführt werden, weil nun die frisch gegründete Brettspiel-Tischlerei Queen Games die entsprechenden Lizenzen übernommen hat!

WEITERE ERWEITERUNGEN

Quasi als Nachschlag zu unserem Special in der letzten Ausgabe wollen wir Euch auf drei Hardware-Zusätze hinweisen, die Udo Neuroth gerade für den A1200 bzw. A500 fertiggestellt hat.

Das Besondere an der 2-MB-Speichererweiterung für den 500er (ca. 199,– DM) ist der Umstand, daß sie wahlweise 1,8 MB Fast-RAM oder 1,5 MB Fast- und 0,5 MB Chip-RAM zur Verfügung stellt. Und die überarbeitete Turbokarte M-Tec 68020i (ca. 299,– DM mit 1 MB RAM und Coprozessor) für den A500 hat nun ein autokonfigurierendes RAM und ist bis auf 8 MB aufrüstbar. Mit einem SCSI-Stecker und Echtzeituhr ausgerüstet wurde schließlich die 1200er-Turbokarte M-Tec 1230/28, die (ohne RAM) absolut erträgliche 399,– DM verschlingt. Info & Bezug:

Udo Neuroth Hardware Design
Horster Str. 297
46238 Bottrop
Tel.: 02041/4656

BORGIS BRANCHENGEFLÜSTER

WIRD COMMO ASIATISCH?

Was schon lange als Gerücht kursiert und auf der letzten ECTS in London das Gesprächsthema schlechthin war, steht nun wohl fest: COMMODORE ist pleite! Doch im (fernen) Osten geht ein Hoffnungsschimmer auf...

Seit dem 6.5.1994 ist es offiziell: Nachdem der Handel mit Commo-Aktien an der New Yorker Börse ausgesetzt wurde, meldete die auf den Bahamas residierende Konzernmutter nach US-Recht Konkurs an. Doch bei der deutschen Tochtergesellschaft ist man gar nicht so traurig über diese Entwicklung! Laut Geschäftsführer ALWIN STUMPF interessiert sich nämlich einer der größten Konzerne aus dem asiatischen Raum (Jahresumsatz: 50 Milliarden US-Dollar) für das bankrotte Unternehmen: die Amiga-Linie soll auf alle Fälle fortgesetzt werden. Noch ist der Name des Investors geheim, doch will man mit dessen Finanzkraft im Rücken endlich eine vernünftige Marketingpolitik betreiben, gerade was das CD^{32} angeht. Es scheint also, als könnte die vorübergehend verwaiste „Freundin" mit neuen Eltern ein ganz neues Leben anfangen!

Aus dem Osten viel Neues: Alwin Stumpf & Karola Bode von Commodore Deutschland

GÜNNI MACHT'S

Szenekenner argwöhnten es ja schon immer, aber jetzt darf man es auch öffentlich behaupten, ohne rot zu werden: FREIHERR GÜNTER VON GRAVENREUTH beschäftigt in seiner Kanzlei hebenfitte Raubkopiererjäger!

Der Chef der Kopfgeldjäger: Günter Freiherr von Gravenreuth

Für ein Kopfgeld von 150 bis 300 Silberlingen schaffen sie die nötigen Beweise ran, mit denen sich die bösen Buben zur Strecke bringen lassen. Voraussetzung für diesen ehrenwerten Beruf sind natürlich gute Kenntnisse des digitalen Untergrunds – aber dafür winken auch Verdienstchancen von mehreren tausend Mark pro Monat. Wer jetzt Blut geleckt hat, meldet sich einfach bei der Münchner Kanzlei des Freiherrn...

FSK FÜR SPIELE

Daß man im Kino manche Filme erst ab einem bestimmten Alter anschauen darf, ist bekannt – aber demnächst wird man wohl auch im Softwareshop den Personalausweis zücken müssen!

Planung mit dem Planer – zukünftig erst ab 16 Jahren!

Das Ganze hört auf den Namen UNTERHALTUNGSSOFTWARE SELBSTKONTROLLE (USK) und ist ähnlich organisiert wie das FSK-Vorbild: Die Hersteller schicken ihre Games vorab zum Berliner FÖRDERVEREIN FÜR JUGEND- UND -SOZIALARBEIT E.V., wo sie geprüft und dann ohne Alterseinschränkung, ab 6, 12 oder 16 Jahren freigegeben werden. Eine entsprechende Plakette kommt auch auf die Verpackung – fehlt sie, darf das Spiel nur an mindestens 18jährige verkauft werden. Eingeführt wird die Prozedur noch in diesem Herbst, ein erster Probelauf mit zwei (PC-) Games hat sogar schon stattgefunden. Dabei erhielt Greenwoods „Der Planer" die Freigabe ab 16 Jahren, während „Bloodnet" von MicroProse schon ab 12 Jahren geeignet schien. Na, das kann ja heiter werden!

WILD BILL STEALY REITET WIEDER

Vor 12 Jahren gründete der ehemalige Air Force-Pilot BILL STEALY zusammen mit SID MEIER die Firma MICROPROSE; nach der Fusion mit SPECTRUM HOLOBYTE zog er sich jedoch zurück – bis jetzt!

Scheinbar ist es dem Mann zu langweilig geworden, sich nur um seine Footballmannschaft zu kümmern; jedenfalls erklärte er mir unlängst, daß er gerade versucht, von SPECTRUM HOLOBYTE die Rechte am Namen MICROPROSE wiederzubekommen. Sollte es nicht gelingen, wird Bills neue Firma vermutlich INTERACTIVE MAGIC heißen – so oder so muß man zukünftig wieder mit ihm rechnen.

Will wieder in Digitalien landen: Bill Stealy

Super-Programme schon ab 4,90 DM Hit für Hit ein Hit!

Bestellen können Sie problemlos per Telefon, Telefax oder einfach formlos per Brief oder Postkarte. Absender nicht vergessen! Die Lieferung erfolgt entweder per Nachnahme zuzüglich 10 DM oder per Vorkasse (Hier zuzüglich 3 DM bei Scheck, zuzüglich 5 DM Lieferung ins Ausland ist nur gegen Vorkasse möglich). Jeder Bestellung ist unser aktueller Software-Katalog beigefügt. Preisänderung, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.
Mindestbestellwert 15 DM

Um 2760 v. Chr. konnte sich dieser Mann noch nicht vorstellen, was Software ist. Er hatte auch keine Erklärung dafür, wieso wir ihm kleine viereckige Plastikscheiben anzubieten versuchten.

Wer

Weltraum-Strategie- und Actionspiel der Spitzenklasse.
Best.-Nr. 3244 10,00 DM

Donkey Kong
Retten Sie den Freunden, die vom Donkey hart gefüllt wurde.

Best.-Nr. 3172 4,90 DM

Spiel des Wissens
Denkspiel über verschiedene Wissensgebiete.
Best.-Nr. 3023 4,90 DM

AirAce
Spitzenflugsimulation

Best.-Nr. 3129 4,90 DM

Lemmingoids 2.0
Die wuselnden Lemmings ... mit den Lemmings gewohnt. Ein unbedingtes Muß nicht nur für den Lemmingfan.
Best.-Nr. 3212 4,90 DM

Ghost!
Spannendes Krimi-/Gruselabenteuerspiel mit witzigen Einlagen.
Best.-Nr. 3170 4,90 DM

Disc
Wer kennt nicht diesen Ball

... bietet Ihnen eingeschränkte Simulation für Ihren Amiga. Spielerisch Kombination Ihrer zum Weiterspielen ist allen möglich!
Best.-Nr. 3039 4,90 DM

Evil-Tower
Ein weltbewegendes Abenteuerspiel

vollständig in Deutsch. Tolle Grafik, guter Sound & viele dumme Sprüche.
Best.-Nr. 3040 4,90 DM

Die Hotline für Ihre Bestellung:
0 22 02 / 930-480 oder 930-481

SILVER Datentechnik

Text Plus V3.0

Haushaltsbuch

Giromat V4.1

Wörterbuch

Animpaint

Überweisung

Formulare zu bedrucken. Selbstverständlich mit deutscher Anleitung, Spreizer- und Tabelle funktionen und ARDIX Schnittstelle.
Best.-Nr. 1230 4,90 DM

VT-Schutz 2.60
Das Besten gegen Ihre Virenplage!!!
Komplett deutsches Programm mit umfangreicher Anleitung.
Best.-Nr. 1229 4,90 DM

StarTranslator V3.0 Neue Version

Bildschirmschoner-Pack

Rechner

Bildkarte

Astrologie

AmigaRadio

Einkommensteuer 93
Dieses Programm

Einkommensteuererklärung, benutzerfreundlich mit Grund- & Spezialblätter, Musterbriefe für das Finanzamt und Druckfunktion.
Best.-Nr. 1027 10,00 DM

Lohnsteuer 94 (Neu)
Lohnsteuer 94 berechnet Ihnen die für Jahres-, Monats-, Wochen- oder Tagesarbeitslöhne anfallende Lohn- & Kirchensteuer.
Best.-Nr. 1227 7,00 DM

AdressMaster
Adressenverwaltung mit Serienbrief, Überweisungsformular-, Umschlag- und Etikettendruckfunktionen sowie eine Modemwahlfunktion.
Best.-Nr. 1211 4,90 DM

SILVER Datentechnik
Inhaber: Gerd Klein
Postfach 200 531
51435 Bergisch Gladbach

Telefon 0 22 02 / 930-480
Telefax 0 22 02 / 930-487

Fa. Mephisto Game World
Johannesstraße 26
51465 Bergisch Gladbach

Aladdin

Das optisch wohl beeindruckendste Konsolengame des Jahres 1993 dürfte die Mega Drive-Version von Disneys superbem Zeichentrickfilm gewesen sein – und genau die setzt bald zum Sprung auf die Amiga-Plattformen an!

Genauer gesagt ist etwa ab Oktober mit diesem schlichtweg genialen Jump & Run zu rechnen, an dessen Konvertierung Virgin gerade mit einem immens hohen Produktionsaufwand arbeitet. Die ursprüngliche Version für Segas 16-Bitter stammt ja von David Perry, also dem Mann, der schon bei solchen Konsolenhits wie „Cool Spot" oder „Dschungelbuch" für perfekte Spielbarkeit gesorgt hat.

Was nun die Umsetzung betrifft, so liegt sie in den erfahrenen Händen von John Twiddy – er hat sich bereits anno C64 einen Namen mit hervorragenden Konvertierungen gemacht und auch den coolen Plattform-Punkt sauber auf den Amiga hinüberhüpfen lassen.

Das ehrgeizige Entwicklungsziel lautet, die ohnehin phantastische Qualität des Originals noch zu übertrumpfen. Machbar ist das jedoch ausschließlich am A1200, womit die Besitzer älterer Modelle schon wieder einen Grund mehr für den Um- bzw. Aufstieg auf Commos 32-Bit-Rechner haben. Denn für die sagenhafte Optik werden keine Geringeren als die Disney-Mannen persönlich verantwortlich zeichnen: Frame für Frame wird die Grafik gepinselt und anschließend digitalisiert, damit sie in der Bewegung dann von einem Zeichentrickfilm praktisch nicht mehr zu unterscheiden ist. Egal, ob Aladdin von Mauer zu Mauer springt, sich an Schwebeseilen hochhangelt oder ein Wärter beim Schwertkampf die Hose verliert und verschämt zu Boden schaut – die Animation der Charaktere soll selbst Helden der Bewegung wie „Flashback" oder „Prince of Persia" auf die Plätze verweisen!

Freilich will man das Gameplay deswegen keineswegs vernachlässigen. Um sich vom Genre-Standard abzuheben, sind daher besonders witzige Endgegner, komplex aufgebaute Levels, knobelige Rätseleinlagen und haufenweise Extras vorgesehen. Darüber hinaus wollen diverse Bonusgames, eine Flugsequenz auf dem fliegenden Teppich und Dutzende verschiedener Szenarien (Agrabha, Wüste, Wunderhöhle etc.) für Abwechslung sorgen. Die Technik-Kenner unter Euch dürfen sich auf butterweiches Parallax-Scrolling, große Sprites und viel Farbe einstellen, bei der Musikbegleitung sind naheliegenderweise orientalische Klänge geplant. Zu hören war bei unserem natürlich noch sehr frühen Vorabmuster allerdings noch nichts davon.

Was wir gehört haben, war dafür die Mitteilung aus dem Hause Virgin, daß man neben Aladdin noch zwei weitere Disney-Versoftungen für den Amiga in der Mache hat: Die Computerversion des kommenden Zeichentrick-Hammers „Lion King" soll im November das Weihnachtsgeschäft ankurbeln, bald danach will Junior-Tarzan Mogli mit seinem „Dschungelbuch" auf die Plattform hüpfen! (rl)

Demnächst auf diesem Computer: Das Dschungelbuch

CARIBBEAN DISASTER

Fühlt Ihr Euch längst reif für die Insel, kommt aber aus monetären Gründen immer nur bis Balkonien? Dann bucht doch diesen Sommer bei Ikarion – es wartet ein ungewöhnlicher Erlebnisurlaub in der Karibik!

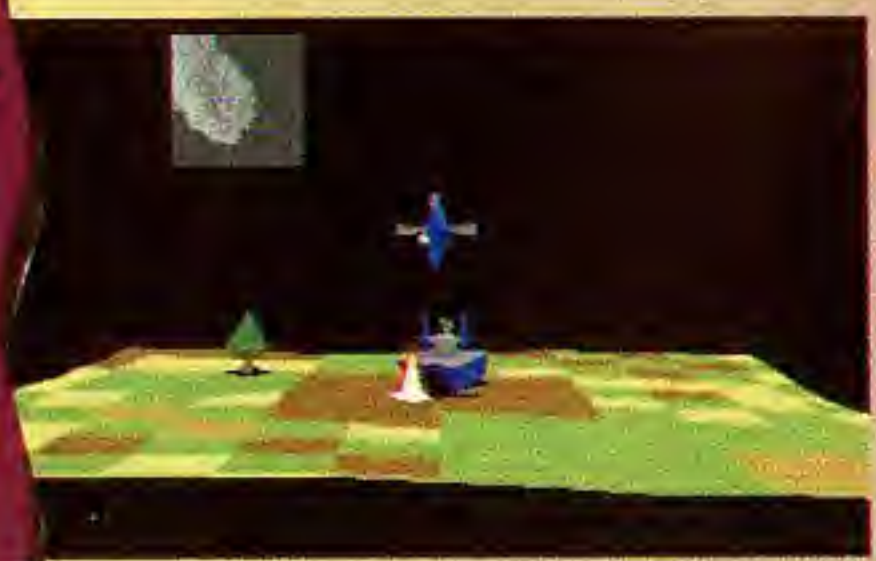
Bereits Anfang August soll diese irrwitzige Politsimulation auf den Markt kommen, die Chefprogrammierer Hendrik Nordhaus („Der Patrizier") in enger Anlehnung an das Brettspiel „Junta" entwickelt hat. Hier wie dort geht es darum, die Macht in einer Bananenrepublik an sich zu reißen und, wie unter Putschisten üblich, so ganz nebenbei auch seine eigenen Schäfchen ins trockene zu bringen. Die digitale Variante spielt dabei im Jahre 1967, der kalte Krieg befindet sich auf dem Höhepunkt, und auf einer kleinen, unbedeutenden Karibikinsel beginnen gerade die Vorbereitungen für einen Kampf ohne Gnade und falsche Hemmungen... Der Spieler wird in die Rolle eines Ministers schlüpfen, der versucht, durch geschicktes Taktieren und Intrigieren zum Inselpräsidenten aufzusteigen. Im Wege stehen ihm dabei drei überaus „intelligent" agierende und dazu auch noch lernfähige Computergegner – sowie widerspenstige Wähler, der Geheimdienst, ausländische Diplomaten, rebellische Rebellen, eine kommunistische Kaderschmiede und die „Hüter der Moral Kardinal Woytilla". Folglich muß man Wahlkampagnen organisieren, die Konkurrenz sabotieren, Falschmeldungen verbreiten, Meinungsumfragen veranstalten, Wahlen manipulieren und Scheinbündnisse schließen, um den „Partner" im richtigen Moment im Regen stehen zu lassen. Aber dieses sonnenverwöhnte Eiland hat schon noch mehr zu bieten: etwa eine Radiostation, die all diese politischen Winkelzüge mit hämischen Bemerkungen kommentiert, oder eine redselige Barbesitzerin, die für manch heißen Insider-Tip gut ist. Auch das aus drei Waffengattungen (Heer, Marine, Luftwaffe) bestehende Militär spielt eine wichtige Rolle, denn damit lassen sich prächtig gegnerische Einheiten aufreiben, Zufahrtsstraßen blockieren oder wichtige Gebäude verteidigen. Im jugendfreien Unterschied zur Realität laufen hier übrigens sämtliche Militäraktionen und Attentatsversuche vollkommen unblutig ab – weil man den roten Lebenssaft kurzerhand durch Popcorn ersetzt hat! Kommen wir zum Kleingedruckten dieser nicht ganz ernst zu nehmenden Karibikreise: Eine Zoomfunktion und viele animierte Locations sollen das Auge erfreuen, die Soundbegleitung tüftelt Chris Hülsbeck höchstpersönlich aus. Das mit drei Schwierigkeitsgraden ausgestattete und komplett deutsche Spiel wird in einzelne Runden eingeteilt sein, innerhalb derer man in Echtzeit handelt. Ein Zweispielermodus ist nur für Modembesitzer vorgesehen, ansonsten kommen aber Amiga-Tyrannen aller Klassen zu ihrer mausgesteuerten Revolution. Nähere Informationen zu diesem vielversprechenden Politurlaub in der nächsten Ausgabe Eures Joker-Reisekataloges... (md)

Wenn sich drei Ex-Redakteure des großen britischen Spielemagazins ACE zusammentun und ein Softwarehaus gründen, darf man höchste Qualität erwarten – und das erste Game von Binary Asylum könnte diesem Anspruch genügen!

ZEEWOLF

Gegründet wurde das binäre Asyl von Andy Wilton, Bob Wade und Andy Smith, die teilweise auch den Werdegang der Zeitschrift ACE schon von Anfang an mitbestimmten. Und weil es in der Natur der Sache liegt, daß ein langjähriger Spieleredakteur etwas von gutem Gameplay versteht, scheint die Ummünzung der Test-Erfahrungen in eigene Progis schon fast ein logischer Schritt zu sein. Ein Schritt, den übrigens auch viele Kollegen deutscher Magazine bereits getan haben, indem sie ihr Wissen nunmehr Softwarevertreibern oder -herstellern zur Verfügung stellen…

Eine völlig neue Spielidee hat Zeewolf trotzdem nicht zu bieten, statt dessen will man einen genialen Klassiker wieder aufleben lassen: „Virus" vom elitären Kultdesigner David Braben. Daß beim Blick auf die Bildschirmfotos also nostalgische Erinnerungen an eines der ersten Amigaspiele überhaupt wach werden, braucht niemanden zu verwundern. Doch während sich seinerzeit wegen der komplexen und schwer durchschaubaren Handlung nur wenige Fans auf den (vom Archimedes konvertierten) Iso-Schlachtfeldern tummelten, soll sich der waffenstarrende Helikopter der Neuauflage geradezu traumhaft durch die 3D-Landschaften steuern lassen. Ähnlich wie in „Desert Strike" betrachtet man das Geschehen von schräg oben, allerdings ist hier nicht Bitmap-, sondern stufenlos zoom- und rotierbare Vektorgrafik zu sehen. Und laßt Euch sagen, daß der etwas kärgliche Eindruck der Standbilder täuscht – in Bewegung war die Optik bereits bei unserem Vorabdemo eine wahre Augenweide, die Endversion wird dann noch deutlich mehr Details enthalten! Überhaupt ist gerade die Animation eine der großen Stärken dieses Action-Spektakels, denn im Krieg zu Lande, zu Wasser und in der Luft werden MG-Garben den Untergrund aufwühlen und Zielsuchraketen sich auf die Jagd nach Bodeninstallationen und feindlichen Panzern machen, um sie schließlich gekonnt in tausend kleine Stücke zu zerlegen. Dabei wird der Ballerfreak auch ein wenig taktisches Gespür unter Beweis stellen müssen, weil in den 32 Missionen mal Bombardements warten und dann wieder Tanks in das Feindgebiet manövriert werden müssen, wobei das am Seil baumelnde Kettenfahrzeug aufgrund der nun veränderten Trägheit besondere Anforderungen an das Feingefühl des Piloten stellt. Daß während all dieser Aufträge stets mit neuen Gefahren wie Flaks, Kanonenbooten und dicken Endgegnern zu rechnen ist, versteht sich quasi von selbst. Es sieht also ganz danach aus, als könnten die Newcomer von Binary Asylum gleich mit ihrem Erstling einen Volltreffer landen – der Test in der nächsten Ausgabe wird den guten Eindruck hoffentlich bestätigen! (rl)



Nirgendwo sind die Übeltäter hartnäckiger als in einem erfolgreichen Fantasy-Rollenspiel – trotz aller gelösten Rätsel, geschlagenen Schlachten und errungenen Siege ist ein Comeback des Schurken meist vorprogrammiert!

ISHAR 3
THE SEVEN GATES OF INFINITY

Silmarils' Inselreich Kendoria macht da keine Ausnahme, in den nächsten Wochen wird es bereits zum dritten Mal heimgesucht: Nachdem Endgegner Shandar schließlich doch ins Gras beißen mußte, stellte sich jüngst heraus, daß der tückische Kerl schon längst alles für seine Wiedergeburt vorbereitet hatte. Sobald Sonne, Mond und Sterne richtig stehen (also eher heute als morgen), wird seine schwarze Seele in den Körper des riesigen Drachen Wohratax fahren, und dann ist die Kuh erst richtig am Fliegen...

Weil sich selbst erfahrene Exorzisten nur höchst ungern mit ausgewachsenen Lindwürmern anlegen, muß die Reinkarnation verhindert werden, ehe sie stattfindet. Doch leider ist die Sache praktisch schon so gut wie gelaufen, weshalb man nicht umhinkommen wird, die eine oder andere Reise in die Vergangenheit zu unternehmen, um zur rechten Zeit am rechten Ort zu sein. Wann, wie, wo und warum Zeit und Ort in Ordnung gehen, gehört natürlich zu den grundlegenden Rätseln dieses atmosphärischen Rollenspiels. Und zu den tragenden Säulen der Ishar-Atmosphäre gehört wiederum traditionell eine berauschende Präsentation – wer etwa die märchenhaft-melancholische Optik des zweiten Teils der Saga nicht mehr für verbesserungsfähig hielt, dürfte auf das angenehmste enttäuscht werden!

So ist es den französischen Grafikern gelungen, die phantasievollen Szenarien mit noch mehr Details anzureichern und so für noch mehr Abwechslung zu sorgen. Insbesondere die Monster und NPCs glänzen durch eine geradezu furchterregende Echtheit, da hierfür (wie auch für einige Hintergründe) offenbar Fotos als Vorlagen verwendet und dann so nachbearbeitet wurden, daß sie wie Zeichnungen aussehen. Darüber hinaus versprechen uns die Programmierer sogar animierte Filmsequenzen, um frischen Wind ins bewährte Konzept zu pusten. Gameplay und Handling werden nämlich weitgehend aus „Ishar 2" übernommen; erneut steuert man also zunächst nur einen Helden, der aus über 100 im Land verteilten und oft höchst eigenwilligen Kandidaten eine Fünfer-Party rekrutieren darf. Gerangelt wird à la „Beholder" per Echtzeit-Klick, wobei die schön großen, auf einem Fleck zusammengefaßten Kampf-Icons erhalten geblieben sind. Spell-Cocktails aus allerlei Zutaten, Automapping, Tag- und Nacht-Wechsel sowie natürlich die reiche Auswahl an Schauplätzen (z.B. Dschungel, Wälder, Berge, Städte und massig Dungeons) finden sich ebenfalls wie gehabt wieder.

Aber das Schönste ist zweifellos, daß die Testversionen schon im nächsten Heft warten – einmal das Standard-Abenteuer und dann noch eine aufgebohrte A1200-Spezialfassung! (jn)

Was für eine Granate!

Der FC Joker auf dem Weg zum Titel

Gleich fällt der Ausgleich...

Sierra Soccer World Challenge Edition

Die Sierra-Tochter Dynamix machte bisher hauptsächlich durch schön präsentierte Adventures und Flugis von sich reden – aber rechtzeitig zur WM in den USA haben die patriotischen Amis ihr Herz für den Fußball entdeckt!

Nach bester Firmentradition wurde bei der Ausstattung nicht gespart: Bis zu acht Spieler dürfen hier ein Übungsmatch bestreiten, Elfmeter und Freistöße trainieren oder sich gleich ins WM-Getümmel stürzen. Dazu sucht man sich aus den originalen oder zufällig ausgelosten Gruppen eines der für die Endrunde qualifizierten Teams aus. Zusätzlich können eigene Mannschaften mit je 22 Kickern editiert werden, von denen jeder über sechs von seiner Position abhängige Eigenschaftswerte verfügt – logisch, daß für den Torhüter vor allem Reaktion und Sprungvermögen von Bedeutung sind, während ein Stürmer eher durch Schnelligkeit und Schußstärke überzeugen sollte. Die gesammelten Einzelfähigkeiten ergeben dann die ebenfalls sechs „Charakterwerte" der einzelnen Teams. Ansonsten hat man noch die Möglichkeit zur beliebigen Änderung von Taktik und Aufstellung vor oder während des Spiels; eine Replayfunktion ist ebenso vorhanden wie eine kleine Statistik, die in der Halbzeitpause und nach dem Schlußpfiff erscheint.

Während der 2, 4, 6, 10 oder 20 Spielminuten wird vertikal gekickt, wobei der sauber in alle Richtungen scrollende Spielfeldausschnitt leicht schräg von oben zu sehen ist. Da die Position der relativ kleinen, aber ganz passabel animierten Sprites zum Ball bisweilen schlecht abzuschätzen ist, bedarf es trotz der genretypischen Hinweispfeile schon einiger Übung, um seine Jungs per Stick zu ordentlichen Pässen, Torschüssen, Kopfbällen oder Tacklings zu bewegen. Auch die Ballannahme gestaltet sich relativ knifflig, so daß es für einen richtigen Spielaufbau nicht an Erfahrung und gestählten Nerven mangeln sollte – zum Teil beruhten die Handhabungsprobleme aber wohl auch darauf, daß sich die Kollisionsabfrage bei unserem Pressetestmuster noch in der Warmlaufphase befand. Trotzdem: Das Game gehört mit Sicherheit zu den hektischsten Vertretern dieses Sports und zaubert dem Spielmacher vor dem Monitor schon nach wenigen Sekunden die ersten Schweißperlen auf die Stirn.

Die Grafik ist zwar an sich eher schwach, wird aber durch einige nette Details aufgewertet. Da rennt etwa der Schiri nach einem groben Foul dem Sünder hinterher und zückt mit elegantem Schwung den farbigen Karton, oder der Mannschaftsarzt eilt zu seinem am Boden liegenden Schützling, der dann das Feld womöglich auf der Trage verläßt. Aus dem Lautsprecher dringen ein paar Brocken englische Sprachausgabe und digitalisierte Sound-FX, die denen von „Sensible Soccer" stark ähneln; Bildschirmtexte und Anleitung sind jedoch komplett deutsch. Hektiker können mit Sierra Soccer also vermutlich gut leben, alle anderen sollten vielleicht auf Nummer Sicher gehen und abwarten, was die nächsten Wochen und Monate unweigerlich an neuen Soccergames bringen werden. (st)

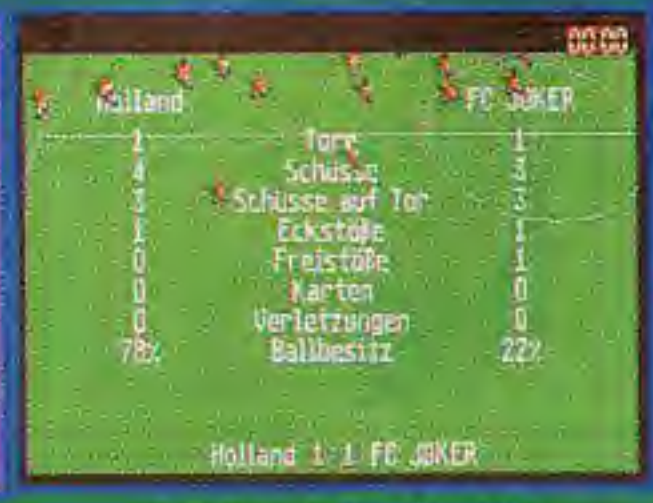
SIERRA SOCCER WORLD CHALLENGE EDITION
(SIERRA/DYNAMIX)

DIGI-FUSSBALL

70% „HEKTISCH"

GRAFIK	59%
ANIMATION	64%
SOUND-FX	68%
HANDHABUNG	64%
DAUERSPASS	72%
FÜR GEÜBTE	
PREIS	DM 79,-

SPEICHERBEDARF	1 MB	
DISKS/ZWEITFLOPPY	2	NEIN
HD-INSTALLATION	JA	
SPEICHERBAR	SPIELSTAND+TEAMS	
DEUTSCH	KOMPLETT	



Tabellen schaffen Überblick

Helicopter Mission – Herausforderung Bundeswehr

Dieses neue PC Game ist nahe an der Realität. Als Hubschrauberpilot der Bundeswehr lautet Dein Auftrag: schützen – retten – helfen! Drei Helikopter stehen bereit. Sieben Einsätze sind zu fliegen. Du beginnst mit dem Training – doch nach jeder erfolgreichen Mission wird Dein Job härter: Du setzt Fallschirmjäger ab, bringst Hilfsgüter durch gefährliches Gebiet, birgst Unfallopfer oder rettest Schiffbrüchige. Schaffst Du Deinen Einsatzplan mit über 6 000 Punkten, kannst Du einen Besuch bei den Hubschrauber-Piloten der Bundeswehr gewinnen – Live-Rundflug inklusive! Helicopter Mission läuft auf jedem PC ab 386er SX mit VGA-Karte und Farbmonitor sowie auf Amiga ab 1 MB. Es kann über Joystick oder Tastatur gesteuert werden.

Wir sind da.

schnipp, schnapp

Ready for Take-off! Ich will die Helicopter Mission.

Name/Vorname Straße

PLZ/Wohnort Geburtsdatum

Ich bin zur Zeit: ☐ Azubi ☐ Schüler/Student Mein Computersystem: ☐ Amiga ☐ PC

Coupon oder Postkarte, Stichwort „Helicopter Mission", bis zum 31.8.1994 einsenden an:
Streitkräfteamt – Infoservice, Postfach 14 01 89, 53107 Bonn.

Wicki ist wieder da!

Heimdall 2 into the Hall of Worlds

Über zwei Jahre ist es jetzt her, seit der göttliche Heimdall in Menschengestalt seinen bösen Kollegen Loki besiegt hat. Doch der Schlingel gibt nicht auf, und so wird es Zeit für den nächsten Actionrolli…

Mit dem Drachenschiff unterwegs

Das Göttergericht tagt

Diesmal hat Core Design es zugelassen, daß der niederträchtige Loki seine Krieger, die Hakrats, mordend und plündernd durch die Welt Yggdrasil schickt, wo praktisch kein Stein auf dem anderen bleibt. Während die Götter in Asgard beratschlagen, wie sie diesem Treiben Einhalt gebieten könnten, erinnert sich „Big Boss" Odin an ein Amulett, das ihm einst auf seinen Reisen in die Finger fiel: Um den Hals gelegt, läßt es jedermann zur Salzsäule erstarren – also die ideale Waffe gegen Loki!

Aus Angst vor seiner schrecklichen Wirkung zerbrach man den Anhänger seinerzeit aber in mehrere Teile und verstreute sie über die „Hall of Worlds" (eine Art intergalaktischer Teleporter) in alle Himmelsrichtungen. Mit der Suche nach den Splittern wird zuerst Baldur, Odins jüngster Sohn, beauftragt; der gerät jedoch in eine Falle Lokis und fällt nach erbittertem Kampf. Also muß doch wieder der erfahrene Heimdall ran, den man nun gemeinsam mit der jungen Walküre Ursuha in die Welt(en) der Sterblichen schickt…

Es sind insgesamt sechs verschiedene Suchgebiete zu erforschen, die durch Portale voneinander abgetrennt sind, für die jeweils der passende Talisman als Schlüssel zu finden ist. Die erste Wikinger-Welt, in der man landet, ist ein Inselreich; das dynamische Duo segelt dabei auf einer Übersichtskarte mit dem Drachenschiff von Eiland zu Eiland. An Ort und Stelle steuert man sein Heldensprite dann per Joystick durch die abwechslungsreichen Iso-Landschaften, wobei es sich durch Anwählen des entsprechenden Portraits nach Bedarf in Heimdall oder Ursuha verwandeln läßt. Den separaten Menüscreen des Vorgängers hat eine Iconleiste am oberen Bildrand abgelöst, über die via Mausklick die wichtigsten Aktionen durchgeführt werden. Neben den erwähnten Konterfeis (die je nach dem Gesundheitszustand der Helden mehr oder weniger lädiert aussehen) befinden sich noch zwei Balken, welche den aktuellen Vorrat an Lebens- und Magiepunkten anzeigen.

Das Inventory des göttlichen Duos

Das Bereitmachen der Waffen und Rüstungen, die Nahrungsaufnahme und das Untersuchen von Gegenständen erfolgen mit Hilfe des Inventorys, das sich beim Anklicken des Rucksacks öffnet. Hier kann man auch einen Blick auf die nun wesentlich vielfältiger gewordenen Charakterwerte werfen: Außer den üblichen Standardattributen Gesundheit, Stärke, Geschicklichkeit und Glück entscheiden vor allem Angriffs-, Verteidigungs- und Wurfgeschick über den Ausgang der nicht eben seltenen Kämpfe. Genauso wichtig ist ein geschicktes Handling der Runen, da man diese zu den verschiedensten Zaubersprüchen zusammenstellt. Allerdings muß der magische Rohstoff erst gefunden werden – genau wie die Schriftrollen mit

Ein Abstecher in die Kneipe

Ein kleines Kämpfchen in Ehren

der Gebrauchsanleitung für die diversen Spells.

Um alle nötigen Infos für das weitere Vorgehen zu erhalten, sollte man kein sich anbietendes Gespräch mit einem Sterblichen abschlagen. Dazu latscht man einfach auf die auskunftsbereite Person zu, das Geplauder läuft dann vollautomatisch ab. Natürlich gibt es auch weniger umgängliche Gesellen, die eher handfesten Streit suchen – und auch die daraus resultierenden Actionsequenzen wurden für Teil zwei der Heimdall-Saga komplett überarbeitet: Trifft man auf einen Gegner, zieht man ihm durch Druck auf den Feuerknopf mit dem Schwert einen Scheitel oder wehrt durch zusätzliches Bewegen des Sticks in Richtung Angreifer die Schläge mit dem Schild ab. Falls einem der Bösewicht noch nicht allzusehr auf die Pelle gerückt ist, kann man dessen eingeblendeten Energiebalken aber auch mit Pfeil und Bogen einschrumpfen oder ihm einen saftigen Angriffszauber um die Ohren hauen, bevor es zum Nahkampf kommt.

Obwohl die tätlichen Auseinandersetzungen (bei denen das Blut nur so spritzt!) im Vergleich mit Core Designs erstem Ausflug in die Welt der nordischen Götter nun etwas komfortabler von der Hand gehen, ist die kombinierte Maus/Joystick-Steuerung nach wie vor ziemlich gewöhnungsbedürftig. Und daß pro Spielstand eine ganze Savedisk verbraten wird, zählt auch nicht unbedingt zu den Stärken des Games. Da wäre schon eher die Grafik zu nennen, zumal die meisten der teilweise auch animierten Hintergründe vor Farbenpracht und kleinen Details nur so strotzen; ein paar sehen allerdings auch etwas dürftiger aus. Die Animation der comicartig gezeichneten Sprites und das Scrolling gehen dafür voll in Ordnung. Auch die leider nicht besonders zahlreichen Musikstücke hören sich gut an, während die Sound-FX so spärlich sind wie eh und je. Beim Schwierigkeitsgrad hielt man es ebenfalls mit der Tradition und setzte ihn relativ hoch an, so wie sich am grundsätzlichen Gameplay überhaupt wenig geändert hat.

Das actionreiche Solo-Rollenspiel erscheint komplett deutsch und läuft auf sämtlichen Amigas – eine aufgemotzte Version für die AGA-Rechner bzw. CD ist jedoch bereits angekündigt. Last not least sind uns hier bis dato keine schlimmen Bugs aufgefallen, wie sie beim Vorgänger noch reichlich zu finden waren. Und damit steht dem unbeschwerten Genuß dieser Nordland-Mischung aus Abenteuer und Action eigentlich nichts Ernsthaftes im Wege! (st)

Volltreffer in die Familienjuwelen

Über sieben Wolken mußt Du gehen

HEIMDALL 2

(CORE DESIGN)

ISO-ROLLENSPIEL

73% „GÖTTERSPEISE"

GRAFIK	78%
ANIMATION	80%
MUSIK	74%
SOUND-FX	56%
HANDHABUNG	65%
DAUERSPASS	74%
FÜR GEÜBTE	
PREIS	DM 99,–

SPEICHERBEDARF	1 MB	
DISKS/ZWEITFLOPPY	5	JA
HD-INSTALLATION	NEIN	
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE	
DEUTSCH	KOMPLETT	

CROSS Com

Direkt vom Distributor

512 kB A500	49.-
1 MB A600 incl. Uhr	89.-
1.8 MB A500 incl. Uhr	179.-
2 MB CHIPRAM Erw.	279.-
3.5 Laufwerk extern	109.-
3.5 Laufwerk A500/2000	99.-
3.5 HD Laufw. A1200/4000	199.-

Deskjet 520	558.-
Deskjet 560C	1148.-
Star LC 100 Colour	298.-
Star LC 24-100	298.-
Star SJ 144 Colour	848.-

Alle Drucker incl. Amiga Treiber

Kick Um Platine A500/2000	29.-
Kick Um Platine A600	29.-
ROM 2.0/1.3 je	79.-
Workbench 2.1 dt.	75.-
DOS & Arexx A1200	49.-
Agnus 1MB	29.-
Hires Denise	29.-
Portbaustein 8520	15.-
Garry	15.-
Scart - Sub D Kabel	29.-
Multiface Card III	139.-
Alfa Data opt. Mouse	79.-
Alfa Data Trackball	79.-
A 2030 25MHz, Coprozessor, 1MB 68030 Turbokarte A2000, incl. SCSI II Contr.	798.-
A 2030 50MHz, Coprozessor, 4MB 68030 Turbokarte A2000, incl. SCSI II Contr.	1498.-

GVP EGS Spectrum 1MB	699.-
GVP EGS Spectrum 2MB	849.-
Retina Z2 4MB	699.-
Flickerfixer A2000	249.-
Flickerfixer A4000 AGA incl. Scandoubler, FBAS, Y/C & Mon. Ausgang	699.-
Arcon AKF 50 15-38 KHz	679.-
Autoscan 1438 incl. VGA-Adapter	699.-
A 1942	699.-
1084 S	449.-
IDEK 8617 43 cm (17"), 026 mm	1 598.-
IDEK 5017 43 cm (17"), 15 KHz	1 898.-

Pal Genlock	448.-
Y/C Genlock	628.-
Neptun Genlock	1 048.-
Sirius Genlock	1 298.-
Videoscan Genlock	2 249.-
FrameMachine+Prism	1 298.-
FameMachine/Framestore	628.-
Epson GT 6500 parallel	1 399.-
Epson GT 6500 SCSI	1 599.-
Epson GT 8000 SCSI	1 999.-
Topscan für Epson Scanner	199.-

AMIGA 1200

Amiga 1200	539.-
Desktop Dynamite Pack incl. DGI Wordworth, Print M., DPaint IV, Dennis & Oscar	99.-
Amiga 1200 HD 130 MB	968.-
Amiga 1200 HD 210 MB	998.-
Amiga 1200 HD 250/270	1048.-
Amiga 1200 HD 340 MB	1098.-
Amiga 1200 HD 420 MB	1148.-
A 1200 HD 20 MB 2.5	728.-
A 1200 HD 130 MB 2.5	1078.-
A 1200 HD 250 MB 2.5	1178.-
CD-ROM für A1200	a.A.
Kabel 2.5 -> 3.5 incl. Stromvers.	39.-
MemoryMaster 1/9 MB incl. Uhr	199.-
4/8 MB A1200 incl. Uhr	429.-
Blizzard 1220/4 4MB, 28 MHz	479.-
Blizzard 1230 68EC30-40 MHz	479.-
Blizzard 1230 68030-50 MHz	649.-
SCSI Contr. für 1230	229.-
1 MB PS/2 Modul für 1230/A4000	99.-
4 MB PS/2	Tagespreise
8 MB PS/2	699.-

Apollo 1230 68030-50 MHz incl. Coprozessor & SCSI II Controller	1129.-
Apollo 1230 *light* 68030-28 MHz incl. Coprozessor & SCSI II Controller	699.-
Apollo 1200 SCSI II Controller, incl. RAM opt. 0/8 MB	299.-

putersystems

Amiga 4000

Amiga 4000-30, 2MB	1399.-
Amiga 4000-30, 4MB	1499.-
A4000-30-4 HD 210 MB	1998.-
A4000-30-4 HD 250/270	2048.-
A4000-30-4 HD 340 MB	2098.-
A4000-30-4 HD 420 MB	2148.-
Amiga 4000-LC40, 6MB	a.A.
Amiga 4000-40, 6MB	2999.-
Amiga 4000 Tower	3999.-
Blizzard 4030 68030 50 MHz	549.-

CD-Rom Festplatten

A570 CD-ROM	149.-
SCSI für A570	149.-
2MB für A570	249.-
NEC 2xi (OEM-Version)	429.-
Toshiba XM 4101	449.-
Appel CD 300	499.-
XeTec Filesystem	99.-
Mitsumi FX 001D	299.-
Tandem Controller	149.-
Photowork X	179.-

100 Games 1-3 je	49.-	17 Bit Coll.	69.-
17 Bit Continue	39.-	Animazing	25.-
Aminet 2	39.-	CDPD 1	39.-
CDPD 2	39.-	CDPD 3	39.-
CDPD 4 NEU!	59.-	CDX Change	59.-
Demo Coll. 1	39.-	Demo Coll. 2	39.-
Dt. Edition	49.-	Euroscene NEU!	59.-
Fred Fish Gold	59.-	Gifs Galore	39.-
Gifs Galaxy	89.-	Giga PD 2.2	59.-
Imagine CD	79.-	Mega Hits	79.-
Multimedia Tools	69.-	Saar Amog	39.-
1500 Mod Files	59.-	Women of Venus	69.-

AT-Bus 3.5		SCSI 3.5	
Seagate 130 MB	379.-	Quantum 170 MB	379.-
Seagate 261 MB	449.-	Quantum 270 MB	529.-
Seagate 340 MB	549.-	Quantum 340 MB	629.-
Conner 210 MB	399.-	Quantum 540 MB	879.-
Conner 340 MB	499.-	Quantum 1 GB	1579.-
Conner 420 MB	529.-		
Alfa Power 508	179.-	Oktagon 2008	249.-
Alfa Power 2008	129.-	Fastlane Z3	699.-

CD-32

CD-32 incl. 4 Spiele Diggers, Oscar, Dangerous Streets, Wing Commander	479.-
Tastatur CD-32	149.-
Rap Box CD-32	648.-
MPEG Modul	449.-

MICROCOSM
Limitierte Version: incl. T-Shirt und Soundtrack CD **99.-**

A.L. Webber	49.-	Bryan Adams	49.-
Bon Jovi	49.-	Tina Turner	39.-
Die nackte Kanone 2 1/2			39.-
Die Stunde der Patrioten			39.-

Alien Breed	59.-	Arabian Night	49.-
Beavers	59.-	Brutal Football	59.-
Buba'n Stix	65.-	Chambers o. Sh.	65.-
Castels 2	69.-	Chaos Engine	59.-
Chuck Rock	39.-	Chuck Rock II	65.-
D´Generation	49.-	Deep Core	59.-
Disposabel Hero	65.-	Dennis	49.-
Donk	65.-	Elite II	59.-
F17+Project X	49.-	Fire Force Action	65.-
Fire & Ice	59.-	Fury of the Furries	69.-
Global Effects	69.-	Gunship 2000	69.-
Humens	59.-	James Pond II	59.-
J.B. Football	49.-	Labyrints of Time	49.-
Liberation	65.-	Lotus Turbo Tr.	65.-
Mean Arenas	59.-	Morph	59.-
Nigsel Mansel	59.-	Nick Faldo Golf	69.-
Overkill/Lunar	59.-	Pirates Gold	69.-
Pinball Fantasies	69.-	Premiere	39.-
Prey (3D Sim.!)	49.-	Ryder Cup	69.-
Seek & Destroy	59.-	Sensible Soccer	49.-
S.G.o.Jambala	59.-	Sleepwalker	69.-
Summer Olympix	59.-	T.F.X.	75.-
Total Carnage	65.-	Whales Voyage	39.-
ZoolAGA	39.-	Zool 2	69.-

Software

Art Dep. Pro 2.5	318.-	Maxon CAD	448.-
ADPro Epson Tr.	a.A.	Maxon CAD Stud.	228.-
Adorage 2.0	178.-	Maxon Viruscope	78.-
Clarissa 2.0	178.-	Maxon Pascal	198.-
Cinemorph	128.-	Pagestream 3.0	348.-
Directory Opus	109.-	Real 3D	898.-
Diskexpander	69.-	Scala MM 100	148.-
Maxon Twist	228.-	Scala MM 211	398.-
Maxon Cinema	228.-	Scala MM 300	698.-
Maxon Word	228.-	Scala EE 100	418.-
Maxon C++	348.-	Siegfried Copy	59.-
Maxon C++ light	128.-	Video Director	278.-

24 Stunden
Schnellversand

Bei Bestellungen bis 14.00 Uhr erfolgt der Versand bei Verfügbarkeit am gleichen Tag.

Bestellannahme von 10-18.30 Uhr

Tel. 0231 - 53 11 334
- 53 11 335
Fax: 0231 - 53 11 333

Versandanschrift

CROSS Computersystems GmbH
Wambeler Hellweg 126
44143 Dortmund

Software Pack: DPAINT IV, DGI Wordworth (Ami Write), DGI Printmanager, Dennis und Oscar, alle Programme incl. dt. Handbuch ! 99.-

Ladenverkauf

Die angegebenen Preise sind Versandpreise und gelten nur eingeschränkt in unseren Ladengeschäften.

Hagen
DTP & Grafik Sohns
Wehringhauser Str. 70
58089 Hagen
Tel. 02331 - 37 12 37
Mailbox 02331 - 33 65 47
Mo-Fr 10.00 - 18.30
Sa

Dortmund
Wambeler Hellweg 126
44143 Dortmund
Tel. 0231 - 53 11 334
Mo-Fr 11.00 - 18.30

Mailbox
Melmac
Tel. 0231 - 81 05 20
Tel. 0231 - 728 18 35

Commodore autorisierter Fachhandel für STAR
MICROVITEC Distributor

Händleranfragen erwünscht

Alle Preise freibleibend, Irrtümer vorbehalten. Es gelten unsere allg. Geschäftsbedingungen.

Ein Fest für Statistiker...

Der Trainer

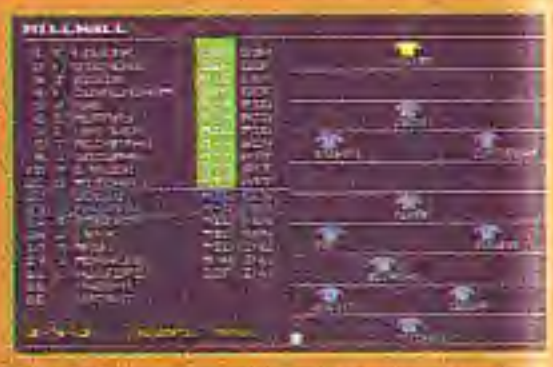
Zittert Ihr mit, wenn Beckenbauer & Co. am Spielfeldrand um ihre Schützlinge zittern? Dann hat Black Legend die richtige Zitterpartie für Euch – eine Fußball-Simulation der etwas anderen Art!

Bei den Briten erfreut sich der „Football Tactician" ungefähr der gleichen Beliebtheit wie hierzulande der „Bundesliga Manager" – es ist bereits die dritte Auflage des sportlichen Dauerbrenners, die nun auch auf Bundesligaverhältnisse übertragen wurde. Der deutsche Titel läßt den großen Unterschied zum hiesigen Soccer-Evergreen schon erkennen: Werbeverträge, Stadionausbau und andere Fragen der Wirtschaft bleiben der Vereinsführung überlassen – als Trainer von echtem Schrot und Korn hat man sich um seine Mannschaft zu kümmern und redet höchstens bei den Spielertransfers ein gewichtiges Wörtchen mit...

Nicht weniger als 38 vom Fußballvirus infizierte Anuganer dürfen sich hier auf die Teams der ersten und zweiten Bundesliga stürzen. Die Spitzenvereine kann man am Anfang aber gleich wieder von seiner Liste streichen, denn wer als Coach noch ein unbeschriebenes Blatt ist, kommt nur bei einem der schwächeren Zweitligisten unter. Doch mit dem Erfolg steigt auch das Ansehen, und früher oder später darf man dann endlich Top-Teams wie die Roten Teufel vom Betzenberg zu Ruhm und Ehre führen. Der Weg dorthin ist allerdings mit harter Arbeit verbunden, denn in puncto Realismus läßt sich Der Trainer von niemandem überbieten!

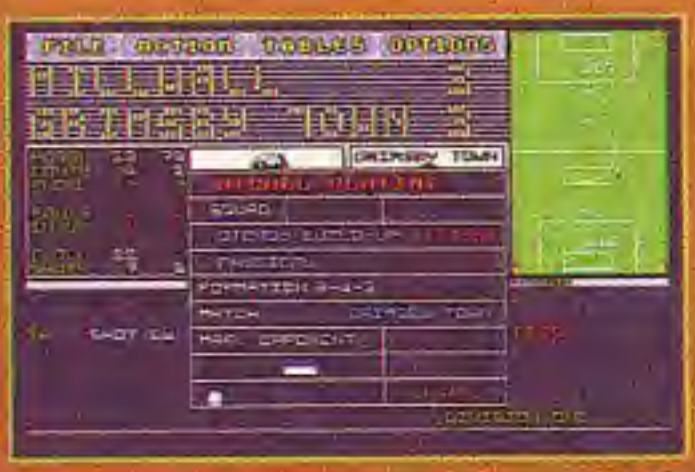
So wird etwa jeder einzelne Ballkünstler durch satte dreißig Parameter charakterisiert, wobei neben den gängigen Standardwerten auch die negativen Eigenschaften eine große Rolle spielen. Kicker, denen es an Selbstdisziplin mangelt, riskieren z. B. öfter mal einen Platzverweis, was man schon bei der Aufstellung und der Wahl der Taktik berücksichtigen sollte. Bei den Begegnungen selbst werden dann all diese Faktoren zur Berechnung *jedes einzelnen Ballkontaktes* herangezogen – auf dieselbe Weise knobelt der Rechner im Hintergrund gleichzeitig die Resultate der übrigen Spiele aus. Die entsprechenden „Matchprotokolle" lassen sich prima zur Vorbereitung auf die nächsten Spiele nutzen, so wie man hier überhaupt unendlich viele Möglichkeiten hat, seine Gegner zu analysieren.

Trotz seiner unglaublichen Optionsfülle und Lebensnähe steht das Game komplett im Speicher, erstaunlich. Nicht mehr ganz so erstaunlich, wenn man weiß, daß sich Grafik und Sound auf das Allernotwendigste beschränken: Meist blickt man auf Tabellen, Statistiken und übersichtlich aufgebaute, mit der Maus locker und leicht zu bedienende Menüs. Nach dem Anpfiff ist dann (ähnlich wie beim ersten „Bundesliga Manager") im oberen Teil des Screens ein stilisiertes Fußballfeld zu sehen, darunter erscheinen wahlweise Texteinblendungen zu allen Ballkontakten, Höhepunkten oder auch nur den Toren der jeweiligen Begegnung.



Die Bilder stammen noch von der englischen Version

Und so muß Der Trainer einzig und allein durch seinen spielerischen Gehalt überzeugen – doch das gelingt ihm voll und ganz, denn nie war Digi-Fußball komplexer! (st)



Die Match-Grafik

DER TRAINER
(BLACK LEGEND)
FUSSBALL-SIMULATION

80% „REALISTISCH"

GRAFIK	21%
ANIMATION	—
MUSIK	27%
SOUND-FX	30%
HANDHABUNG	81%
DAUERSPASS	86%
FÜR FORTGESCHRITTENE	
PREIS	DM 99,-

SPEICHERBEDARF	1 MB	
DISKS/ZWEITFLOPPY	2	NEIN
HD-INSTALLATION	JA	
SPEICHERBAR	1 SPIELSTAND	
DEUTSCH	KOMPLETT	

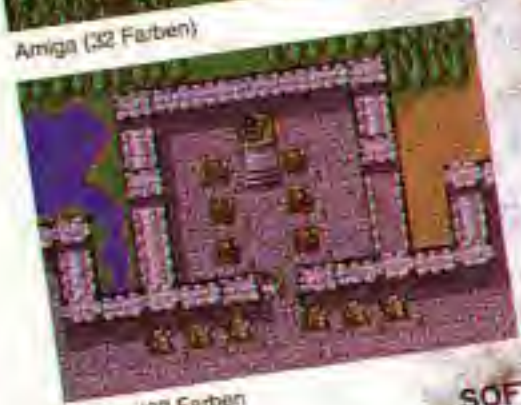
DAS STRATEGIESPIEL, DAS SELBST SCHACH SCHACHMATT SETZT

Für AMIGA und PC

Dagegen ist Schach mit seinen 8 x 8 Feldern richtig langweilig: DEATH OR GLORY ist ein multioptionales, interaktives Strategie-Rollenspiel mit über 250 Figurentypen in einer 64 x 64 Felder großen Landschaft. Verpackt in ein opulentes Aufgebot edler Grafik und hinterlegt mit einer interessanten, aussagestarken Story.

Der alte König Werthas, Herrscher im Lande Morgan, ist unumstrittener Regent eines blühenden Reiches. Das ewige Schicksal des Guten ist es jedoch, immer wieder vom Bösen eingeholt zu werden. Wilde Horden ziehen herauf und bedrohen das Königreich. Xhor, unehelicher Sohn des Herrschers, gerät in einen finsteren Verdacht. Sein Halbbruder Raven faßt einen wagemutigen Plan, um Xhor zu finden - um ihn zu entlasten und eine Waffe gegen den übermächtigen Feind in der Hand zu halten. Ob ihm das gelingt, liegt ganz an Ihnen...

Amiga (32 Farben)



Amiga (32 Farben)

SOFTWARE 2000

AMIGA-Joker meint:
„Death or Glory vereint viel Atmosphäre mit Komplexität und einem zukunftsweisenden Konzept."

POWER-PLAY meint:
„Die vielen Handlungselemente und witzigen Ideen begeistern selbst erfahrene Strategen."

Features

- interaktives Strategiespiel mit Rollenspiel-Elementen
- Einsatz eigener Kampf-Stärken und magischer Kräfte optional
- fünf verschiedene Intelligenz-Stufen
- 16 verschiedene Spiel-Level
- 4096 Felder große Karte mit unterschiedlichen Landschaften
- optionale Semi-Automatik für schnelleren Spielverlauf
- besondere Hilfen für Einsteiger
- schnelles Scrolling
- extrem kurze Rechenzeiten trotz enormer Komplexität
- viele Tips im beiliegenden Tagebuch von Raven
- kein Spielverlauf wie der andere

SOFTWARE 2000
Programmiert auf gute Unterhaltung.

Software 2000 • Postfach 110 • 23691 Eutin • Hotline (0 52 41) 98 60 10 (Mo-Fr. 11-13 und 14-18 Uhr)

MAILBOX

Diesen Sommer geht es wieder rund: Da muß man zwei Monate lang mit nur einem Joker auskommen, Commodore soll nach Asien verkauft werden, und die CD erobert den Amiga. Tja, selten waren Eure verläßlich interessanten Briefe und unsere gewohnt dummen Antworten so wertvoll wie heute!

Leserbriefe

SCHEIBEN, FILME, SENSATIONEN

Euer CD-Joker in der Mainummer war einfach sensationell! Ich hoffe schwer, daß uns diese neue Erfindung erhalten bleibt – vielleicht wird auf die Dauer sogar 'ne eigenständige Zeitschrift daraus? Abgesehen von Spielen könnte man da auch über CD-Movies oder Musik berichten. Was meinen die anderen Leser dazu?
fragt Werner Gröger aus Grenzach.

Ja, was meinen eigentlich die anderen Leser? Weil wir nämlich auch meinen, daß der CD-Joker eine runde Sache ist – weshalb er diese und die kommenden Ausgaben abrundet!

SCHRITT FÜR SCHRITT

Der CD-Joker zeigt, daß Ihr an die Zukunft denkt und somit der Konkurrenz wieder einen Schritt voraus seid. Deshalb ist es bestimmt kein Problem für Euch, ein paar kleine Fragen zu beantworten:
1) Wann wird das CD 1200 in den Läden sein?
2) Ich habe eine 200-MB-Festplatte in meinem A1200. Würde mein Netzteil jetzt noch zusätzlich 'ne Turbokarte oder das CD-ROM vertragen?
3) Beim CD 1200 ist ja turbomäßig nicht mehr viel drin. Allerdings soll man im A1200 einen Coprozessor einbauen können – stimmt das?
löchert uns Kristian Wolff aus Lauenförde.

Tja, der Kauf eines Jokers ist nur ein kleiner Schritt für einen Amigo – aber ein großer Schritt zum Amiganer! Oder jedenfalls so ähnlich. Auf alle Fälle soll das CD 1200 ab Mitte Juni erhältlich sein und bringt ein eigenes Netzteil mit, während Turbokarten selbst vom bekannt schwachbrüstigen Standard-Trafo verkraftet werden. Was nun den Coprozessor angeht, so gibt es auf der Hauptplatine des 1200ers tatsächlich sogenannte Lötpads. Allerdings sollten nur versierte Bastler den Lötkolben selber schwingen, zudem wäre abzuwarten, ob die offizielle Marktversion des CD 1200 nicht doch einen entsprechenden Steckplatz bietet.

SO ODER SO?

Mit großem Interesse habe ich Euer Special zum CD 1200 gelesen und spiele jetzt auch mit dem Gedanken, mir so ein CD-Laufwerk zu kaufen. Weil ich schon einen 1200er habe, stellt sich aber die Frage: nur ein Laufwerk oder gleich ein ganzes CD32? Was hat in Sachen Soft- und Hardware die besseren Zukunftsaussichten? Was wäre die preisgünstigere und was die technisch bessere Variante? Wie sieht es mit der Kompatibilität aus, und wieviel kosten Spiele-CDs? Und kommen nun die Überhämmer „Maniac Mansion 2" und „Comanche" auch fürs CD32?
schließt sich mit Andy Menz aus Münnerstadt der nächste CD-Löcherer an.

Preiswerter ist sicher das CD 1200, wie es mit der Kompatibilität genau aussieht, muß aber erst die offizielle Verkaufsversion zeigen. Die technisch anspruchsvollere Variante ist dagegen ein zusätzliches CD32, zumal hier jetzt schon ein MPEG-Modul angestöpselt werden kann – womit auch die Frage nach den Zukunftsaussichten zumindest vorläufig geklärt wäre. Die Preise der aktuellen CD-Games sind in den Tests nachzulesen, und Gerüchte über geplante Umsetzungen gibt es derzeit zu praktisch jedem erfolgreichen (PC-) Spiel.

LASST DIE TOTEN RUHEN

Wieso testet Ihr in Eurem neuen Amiga CD-Joker eigentlich keine CDTV-Software? Ich habe nämlich so ein Gerät und ärgere mich ständig, daß ich nichts darüber höre!
ärgert sich (wie gesagt) Michael Gasch aus Geretsried.

Eine alte Tester-Weisheit besagt, daß man nur testen kann, wo etwas zu testen ist...

NOCH EINE LEICHE

In der letzten Ausgabe wurde in einer Anzeige ein CD-ROM für den A500 angeboten – laufen damit auch die Spiele für das CD32? Falls nicht, wird es dann mal ein CD-ROM für den 500er geben, das kompatibel zum CD32 ist? Und wo gibt's CD-Spiele für den A500?
fragt sich und uns Heiko Slosseroft aus Hambühren.

Der CD-ROMer A570 konnte sich nie so recht durchsetzen, weshalb entsprechende Spiele absolute Mangelware sind. Und CDs, wie sie das CD32 bzw. das CD 1200 schluckt, sind und bleiben für den A500 ohnehin eine Nummer zu groß – 32-Bit-Progis lassen sich nun mal nicht auf einem 16-Bit-Rechner abspulen, sorry!

INDEX KAPUTT?

1) In einer früheren Nummer habt Ihr mal geschrieben, daß die erweiterten Grafikfähigkeiten des 1200ers einen vernünftigen Monitor erforderlich machen. Wäre mein 1084er in diesem Sinne vernünftig oder bräuchte ich einen neuen?
2) Im CD 1200-Bericht bemängelt Ihr, daß der Anschluß eines solchen Teils die Verwendung von Turbokarten und Speichererweiterungen unmöglich macht – gilt das auch für interne Festplatten?
3) Sorgt doch mal dafür, daß der Joker-Index vollständig und aktuell ist! In der Mai-Ausgabe fehlen z.B. die Games aus dem April 93 komplett,

während andererseits einzelne Uralt-Spiele noch drin sind. Und wie wär's mit einem CD-Index für den CD-Joker? Schließlich tauchen die Schillergames ja auch nur teilweise im normalen Index auf…
reklamiert Jens Klawon aus Wardenburg.

1) In aller Regel genügt Dein 1084er vollauf, bei Spielen mit hoher Auflösung (z.B. „Sim Life" oder „Dark Seed") wird er Dich allerdings mit dem bekannten Interlace-Flimmern konfrontieren. Ein Multisync-Monitor löst das Problem, konfrontiert Dich aber mit einem bekannt stolzen Preis.
2) Aufgrund der unterschiedlichen Ports sind Festplatten von der Problematik nicht betroffen.
3) Es läßt sich nicht leugnen: Beim Index ist wohl mal eine Generalüberholung fällig! Und kommt Zeit, kommt CD-Index…

GELD SPIELT KEINE ROLEX

Erst neulich war es, daß es uns nach den Levelcodes für das gar feine Programm „Historyline" gelüstete. Wir schlugen also geschwind den Amiga Joker auf, und nach langer Suche fanden wir auch endlich, was uns fehlte – allerdings dort, wo es nicht hingehörte: am Ende von „H" nämlich, nach „Hybris" und „Hydra". Kurz und schlecht, durch die verlorene Zeit sind wir mit unserem Spielschein zu spät im Lotto-Laden angekommen und konnten ihn nicht mehr abgeben. Ausgerechnet diesmal hätten unsere Zahlen allerdings den Jackpot geknackt, was einem Verlust von 1.827.597,34 DM (plus vier Märker für den Bus) entspricht! Nach Rücksprache mit unserem Anwalt G. Ravenreuth kamen wir zu dem Entschluß, Schadenersatz in voller Höhe zu verlangen. Nach weiterer Rücksprache mit unserem Gewissen bestehen wir jedoch lediglich auf eine Jotch aus dem Joker-Shop, damit wir nächstes Mal noch vor Ladenschluß den besagten Shop erreichen…
Übrigens: Darüber, daß Ihr dem Game „Anstoß" irrtümlicherweise (anders können wir es uns nicht erklären) statt 19 Prozent satte 91 Zähler erteilt habt, sehen wir mal großzügig hinweg!
verabschieden sich voller Gnade Sören Carl und Holger Brix aus Stralsund.

Schon recht, wir haben den Know How Index auch gleich in die Werkstatt gebracht. Dummerweise ist beim Bearbeiten just Eures Leserbriefes eine Kerze umgefallen (elektrisches Licht wurde aus Kostengründen in weiten Teilen des Verlags nie installiert), wodurch zunächst Joes Zweitgebiß, dann Oskars Toupet und schließlich einer von Mikes Geldspeichern Feuer fing. Der Gesamtschaden beläuft sich somit auf rund eine Trillion Goldtaler – bitte überweist uns den Betrag, damit wir die Jotch losschicken können!
Übrigens: Daß „Anstoß" soeben Platz zwo der Top Twenty erklettern konnte, läßt sich ja wohl auch nur mit einem Irrtum erklären, oder? Schließlich können doch nicht sooo viele Leser ganz anderer Meinung sein als Ihr…

NOCH'N INDEX

1990 kam das Ballerspiel „Yew Nork Warriors" heraus und wurde später auf den BPS-Index gesetzt. Da ich jetzt volljährig bin, möchte ich mir das Teil gerne kaufen. Könntet Ihr mir sagen, wo man es noch bekommen kann? Und könnt Ihr mir bei der Hotline auch Tips & Cheats dazu und zu anderen uralten Spielen verraten? Schließlich: Heißen die Freezer-Adressen eigentlich deshalb so, weil sie aus Friesland kommen?
spekuliert Peter Schweizer aus Geislingen.

Selbst jugendfreie Games sind kaum noch zu bekommen.

SOFTSALE

SCHLOSSPLATZ 19 31582 NIENBURG
TEL.:05021/910416 & -417 FAX:05021/910403 & -404

AMIGA		AMIGA		GRAVIS	AMIGA
1869	DV 69,90 DM	M 1 Tank	DA 39,90 DM	Switch	64,90 DM
Alfred Chicken	DA 49,90 DM	Mad News	DV 69,90 DM*	Gamepad	44,90 DM
Alien 3	DA 49,90 DM	Mad TV	DV 39,90 DM		
Alienbr. Sp. E.	EA 29,90 DM	Maelstrom	DV in Vorb.	**HARDWARE**	**AMIGA**
Alienbreed 2	DA 49,90 DM	Magic End.	DV in Vorb.		
Ambermoon	DV 79,90 DM	Manch. U. PL	DV 69,90 DM	SV 702 Laufw.	149,90 DM
Ancient Art	DA 69,90 DM	Micro Mach.	DA 49,90 DM		
Anstoss	DV 69,90 DM	Miss. over X.	DA 49,90 DM	**AMIGA**	**1200/4000**
Apocalypse	DA 49,90 DM	Monkey I.	DV 39,90 DM		
Assassin SpE	DA 34,90 DM	Monkey I. 2	DV 39,90 DM	1869	DV 69,90 DM
A-Train	DV 79,90 DM	Mort. Kombat	DA 59,90 DM	Alienbr. 2	DA 59,90 DM
-Con.-kit	DV 49,90 DM	Mr. Nutz	DA 49,90 DM	Anstoss	DV 69,90 DM
Aufschw. Ost	DV 64,90 DM	Naughty Ones	DA 49,90 DM	Body Bl. Gal.	DA 59,90 DM
Award W. 2	DA 69,90 DM	No. 2 Coll.	DV 69,90 DM	Burn. Rubb.	DA 64,90 DM
B-17 Fly. F.	DA 69,90 DM	Overlord	DA in Vorb.	Burntime	DV 79,90 DM
Battle Isle 2	DV 79,90 DM*	Penth. Del.	DV 59,90 DM	Chaos Eng.	DA 49,90 DM
Bat. I. Data 2	DA 49,90 DM	Perihelion	DA 49,90 DM	Chris. Kol.	DV 74,90 DM
Battle Team	DA 74,90 DM	PGA Tour G.+	DA 59,90 DM	Civilization	DV 69,90 DM
Bazooka Sue	DV 79,90 DM	Pinb. Dreams	DA 49,90 DM	D/General.	DA 39,90 DM
BC Kid	DA 59,90 DM	Pinb. Fant.	DA 59,90 DM	Der Clou	DV 69,90 DM
Ben. Ste. Sky	DV 64,90 DM	Pinb. Edit.	DA 64,90 DM	Der Sch. I. Ss.	DV 79,90 DM*
Black Sect	?? in Vorb.	Pirates	DA 34,90 DM	Dynatech	DV 59,90 DM
Body Bl. Gal.	DA 49,90 DM	Pizza Conn.	DV 79,90 DM	Elfomania	DA 49,90 DM*
Brian the L.	DA 49,90 DM	Popolus 2+	DA 69,90 DM	Elysium	DV 69,90 DM*
Bubba'n'Stix	DA 39,90 DM	Prime Mover	DA 59,90 DM	Fatman	DA 49,90 DM
Burn. M. Prof.	DV 69,90 DM	Project Terra	DA 64,90 DM*	Gunship 2000	DA 69,90 DM*
Burn. M. Hattr.	DV in Vorb.	Puggsy	DA 64,90 DM	Hanse-Exp.	DV 44,90 DM*
Burntime	DV 69,90 DM	Quartetpole	DV 64,90 DM*	Hattrick	DV 69,90 DM
Campaign 2	DA 74,90 DM	Ret. Med. G.	DV 69,90 DM*	Ishar	DA 64,90 DM
Cannonfodder	DA 59,90 DM	Reunion	DV in Vorb.	Ishar 2	DV 59,90 DM
Car. Desaster	DV 69,90 DM*	Rob. Reqiem	DV 64,90 DM*	Ishar 3	?? in Vorb.
Chartbrecker	DV in Vorb.	Rorkes Drift	?? in Vorb.	Jur. Park	DA 64,90 DM
Chaos Eng.	DA 49,90 DM	Rüsselsheim	DV 64,90 DM*	Kings Q. 6	DV 64,90 DM*
Chris. Kol.	DV 74,90 DM	Second Sam.	DA 64,90 DM	Mag. Endoria	DV in Vorb.
Civilization	DV 74,90 DM	Seek & Destr.	DA 39,90 DM	Morph	DA 64,90 DM*
Comb. Cl. 2	DA 64,90 DM	Sens. Socc.	DA 49,90 DM	Naughty O.	DA 49,90 DM
Cliffhanger	DA 39,90 DM	Sierra Socc.	DV 49,90 DM*	Oscar	DA 49,90 DM
Cool Spot	DA 59,90 DM	Sim City Del.	DA 79,90 DM	Penth. Del.	DV 59,90 DM
Cosm. Sp.-h.	DV 49,90 DM*	Sim City/Pop.	DA 69,90 DM	Pinb. Fant.	DV 59,90 DM
Crash Dumm.	DA 49,90 DM*	Sim Life	DV 79,90 DM	Reunion	DA in Vorb.
Darkmere	DV 64,90 DM	Simon the S.	DA 69,90 DM	Robocod	DA 49,90 DM
Darkstone	?? in Vorb.	Skidmarks	DA 49,90 DM	Sabre Team	?? in Vorb.
Das schw. A.	DV 74,90 DM	Soccer Kid	DA 64,90 DM	Second Sam.	DA 64,90 DM
Death or Gl.	?? in Vorb.	Softw. Man.	DV 69,90 DM	Sim C. 2000	EA in Vorb.
Der Clou	DV 69,90 DM	Space Hulk	DA 64,90 DM	Sim Life	DV 79,90 DM
Der Patrizier	DV 69,90 DM	Spacew. Ho	?? in Vorb.	Simon t. Sorc.	DV 79,90 DM
Der Scha. i. Ss.	DV 79,90 DM*	Streetf. 2	DA 34,90 DM	Soccer Kid	DA 64,90 DM
Die Siedler	DV 79,90 DM	SUB	DV 59,90 DM*	Stardust	DA in Vorb.
Disp. Hero	DA 49,90 DM	Sukiya	?? in Vorb.	Star Trek	EA 69,90 DM
Dogfight	DA 69,90 DM	Sup. Sp. Ch.	DA 69,90 DM	SUB	DV 59,90 DM*
Dracula	DA 39,90 DM	Super Tetris	DA 74,90 DM	The Chaos E.	DA 49,90 DM
Dreamlands	DV 59,90 DM	Syndicate	DV 64,90 DM	TFX	DA 69,90 DM*
Dune 2	DV 59,90 DM	Team 17 Coll.	DA 59,90 DM	Theme Park	DV in Vorb.
Dynablaster	DA 54,90 DM	Theatre of D.	DA 64,90 DM	Total Carn.	DA 59,90 DM
Dynatech	DV 59,90 DM	The Chaos E.	DA 49,90 DM	Transarctica	DV 59,90 DM
Eishockey M.	DV 74,90 DM	The Exec.	?? in Vorb.	Whales Voy.	DV 64,90 DM
Elfmania	DA 49,90 DM*	The final C.	?? in Vorb.	Zool	DA 49,90 DM
Elisabeth I	DV in Vorb.	The Last V.	DV 64,90 DM	Zool 2	DA 49,90 DM
Elite 2	DV 59,90 DM	The Perf. Gen.	DV 74,90 DM		
Elysium	DV 69,90 DM	-Data	DA 44,90 DM	**AMIGA**	**CD 32**
Excell. Gam.	DA 64,90 DM	Tornado	DA 69,90 DM		
Eye of B. 1	DV 39,90 DM	Traps'n'T.	DV 64,90 DM	Alienb./Qwok	DA 49,90 DM
Eye of B. 2	DV 79,90 DM	Turrican 3	EA 49,90 DM	Arab. Nights	DV 49,90 DM
F-117 Nightn.	DA 69,90 DM	Turrican 3	DA 64,90 DM	Brutal Footb.	?? in Vorb.
Fant. Dizzy	DV 49,90 DM*	Twilight 2000	DA in Vorb.	Bubba'n'Stix	DA 59,90 DM
Fatman	DA 49,90 DM*	UFO	DA 69,90 DM*	Cannon Fodd.	DA 59,90 DM*
Final Conflict	?? in Vorb.	Universe	?? in Vorb.	Chaos Eng.	DA 59,90 DM
Flashback	DV 64,90 DM	Uridium 2	DA 49,90 DM	Chuck Rock	DA 34,90 DM
Form. 1 GP	DA 74,90 DM	Walker	DA 64,90 DM	Deep Core	DA 49,90 DM
Goal	DV 59,90 DM	War In Gulf	DV 69,90 DM	Der Clou	DV 69,90 DM*
Goblins 2	DV 74,90 DM	Whales Voy.	DV 69,90 DM	Disp. Hero	DA 59,90 DM
Goblins 3	DV 69,90 DM	Wing Comm.	DV 49,90 DM	Dank	DA 59,90 DM
Gunship 2000	DA 69,90 DM	Winter Oly.	DA 64,90 DM	Elite 2	DV 64,90 DM
Hannibal	DV 69,90 DM	Wiz'n'Liz	DA 64,90 DM	Form. 1 GP	DA in Vorb.
Hanse-Exp.	DV 44,90 DM*	Wiz Kid	DA 49,90 DM	Fury of F.	DA 59,90 DM
Hattrick	DV 69,90 DM*	World Cup	DV in Vorb.	Gunship 2000	DA 64,90 DM
Hired Guns	DA 64,90 DM	WWF Eur. R.	EA 29,90 DM	Imp. Mission	DA in Vorb.
Hist. Line	DV 69,90 DM	Yo ! Joe !	DA 59,90 DM	Jurassic Park	DV 64,90 DM*
Hyperion	?? in Vorb.	Z	?? in Vorb.	Laby. o. Time	EA 59,90 DM
Hot Numb. D.	DA 59,90 DM	Zeppelin	DV 69,90 DM*	Lemmings	DA 49,90 DM
Imp. Mission	?? in Vorb.	Zero	DA 64,90 DM*	Uberation	EA 64,90 DM
Indy 4	DV 49,90 DM	Zool	DA 19,90 DM	Uverpool	DA in Vorb.
Innocent u. c.	DA 69,90 DM	Zool 2	DA 49,90 DM	Lotus 1-3	DA 59,90 DM
Ishar 2	DV 59,90 DM			Mean Areas	DA 49,90 DM
Ishar 3	?? in Vorb.	**AMIGA**	**JOYSTICKS**	Morph	DA 49,90 DM
Jack the Ripp.	?? in Vorb.			Naughty O.	DA 49,90 DM*
Jur. Park	DV 64,90 DM	SV 119 Jun.	14,90 DM	Nick F. Golf	DA in Vorb.
Kick off 3	DV in Vorb.	SV 120 Jun-st.	14,90 DM	Nigell Mans.	DA in Vorb.
Kings Q. 6	DV 64,90 DM*	SV 121 I Turbo	14,90 DM	Pinb. Fant.	DA 64,90 DM
Kult of Speed	DA in Vorb.	SV 122 II	14,90 DM	Pirates Gold	DA 64,90 DM
Last Act. H.	DA 39,90 DM	SV 123 III	19,90 DM	Proj. X/F - 17	DA 49,90 DM
Legacy Sora.	?? in Vorb.	SV 124 II Turbo	19,90 DM	Sabre Team	?? in Vorb.
Lemmings 2	DA 39,90 DM	SV 125 V	34,90 DM	Second Sam.	DA 59,90 DM
Liberation	DA 54,90 DM	SV 126 VI Jetf.	24,90 DM	Sensible Soc.	DA 49,90 DM
Lionheart	DA 59,90 DM	SV 127 VII Top.	34,90 DM	Soccer Kid	DA 64,90 DM*
Lollypop	DA 64,90 DM*	SV 128 Megab.	34,90 DM	Speedball 2	?? in Vorb.
Lords of P.	DA 74,90 DM	SV 129 IX Foot P.	49,90 DM	TFX	DA 69,90 DM*
Last Vikings	DV 64,90 DM	SV 131 S.-star	24,90 DM	Tot. Carn.	DA 64,90 DM
Lath. Math	DV 64,90 DM	SV 132 H.-star	29,90 DM	Ult. Body Bl.	DA 59,90 DM*
Lotus 1-3	DA 59,90 DM	SV 133 Megast.	39,90 DM	Zool	DA 59,90 DM

SOFTSALE-LADENGESCHÄFTE FINDEN SIE IN
30159 HANNOVER, MARKTSTR. 47 31134 HILDESHEIM, OSTERSTR. 24 31582 NIENBURG, SCHLOSSPLATZ 19

DV=DT. VERS. DA=DT. ANL. EA=ENGL. ANL. ??=N.N. BEK.
TITEL MIT ** AM PREIS WAREN ZUM ZEITPUNKT DER DRUCKLEGUNG DIESER ZEITSCHRIFT NOCH NICHT LIEFERBAR, VORBESTELLUNGEN MÖGLICH. IRRTÜMER UND DRUCKFEHLER VORBEHALTEN. LADENPREISE KÖNNEN VARIIEREN. VERSANDKOSTEN: VORKASSE 6,90 DM, NACHNAHME 9,90 DM ZZGL. NN-GEBÜHR 13,- DM. AB 250,- DM VERSANDKOSTENFREI. ES GELTEN UNSERE AGB.

Media Point

Verkauf
Ankauf
Tausch

Berlins neue Dimension für Games und Zubehör

Games

Ambermoon	79,95
Anstoss	69,95
Apocalypse	59,95
Aufschwung Ost	69,95
Battle Isle 2 *	69,95
Beneath A Steel Sky	**69,95**
Big Sea	69,95
Bob's Bad Day *	69,95
Burning Rubber	59,95
Burntime	79,95
Campaign 2	79,95
Cannon Fodder	59,95
Caribean Disaster *	75,95
Chartbreaker *	79,95
Cliffhanger	39,95
Crash Dummies *	49,95
Darkmere	69,95
Der Clou	**79,95**
Der Patrizier	69,95
Der Schatz im Silbersee *	69,95
Die Höhlenwelt *	79,95
Die Siedler	89,95
Dogfight	69,95
Dune 2	59,95
Dungeon Master 2 *	79,95
Elfmania *	**59,95**
Elisabeth *	69,95
Elite 2	59,95
Eye Of The Storm	69,95
Goblins 3	79,95
Grand Prix	79,95
Gunship 2000	69,95
Horse - Die Expedition	**39,95**
Hattrick *	69,95
History Line	79,95
Innocent Until Caught	79,95
Jurassic Park	59,95
K 240 *	59,95
Kings Quest 6 *	69,95
Kolumbus	79,95
Last Action Hero	39,95
Legend Of Sorasil	59,95
Liberation (Captive 2)	69,95
Lollypop *	69,95
Lothar Matthäus	69,95
Lost Vikings	69,95
Mad Burger *	79,95
Mad News *	**79,95**
Maelstrom *	69,95
Master Over Xenon	49,95
Mortal Kombat	59,95
Mr. Nutz	59,95
Perihelion	59,95
Pizza Connection	69,95
Quarter Pole *	69,95
Return Of Medusa Gold *	79,95
Robinsons Requiem *	69,95
Rüsselsheim *	**69,95**
Seek & Destroy	49,95
Shadow Of The Comet *	85,95
Siena Soccer "World Challenge" *	49,95
Simon The Sorcerer	79,95
Skidmarks	59,95
Software Manager	79,95
Sternenschweif (DSA 2) *	**79,95**
S.U.B.	69,95
Syndicate	69,95
Syndicate Data Disk *	39,95
Tornado	69,95
UFO Enemy Unknown *	79,95
Winter Olympics	69,95
Zeppelin *	**79,95**
Zool *	69,95

Games speziell für A1200

Anstoss	69,95
Civilization	79,95
Der Clou	**79,95**
Elfmania *	69,95
Gunship 2000 *	79,95
Kings Quest 6 *	69,95
Magic Of Endoria *	**79,95**
S.U.B. *	69,95
T.F.X. *	89,95
Theme Park *	79,95

Amiga CD 32

Amiga CD 32 (Amiga-Konsole mit CD-ROM)	699,-
große Auswahl an CD 32-Spielen lieferbar!	

Joysticks

Advanced Gravis Game Pad	49,95
Advanced Gravis Joystick	**59,95**
Competition Pro Mini black	24,95
Competition Pro Mini clear	29,95
Competition Pro Mini Special	**29,95**
Competition Pro Mini Star	35,95
Quickjoy I	7,95
Quickjoy Supercharger	19,95

Preishits (solange Vorrat reicht!)

1943	29,95
5th Gear	9,95
Arcanoid 2	19,95
Archipelagos	9,95
B-17 Flying Fortress	**59,95**
Battle Chess	29,95
Battlehawks 1942	39,95
Blob	29,95
Budokan	29,95
California Games 2	**29,95**
Chuck Rock 2	29,95
Death Knights Of Krynn	39,95
Emlyn Hughes International Soccer	29,95
F-15 Strike Eagle 2	49,95
F-17 Challenge	29,95
F-19 Stealth Fighter	39,95
Falcon	29,95
Flames Of Freedom	49,95
Go For Gold	29,95
Great Courts 2	**29,95**
Hard Drivin' 2	29,95
Hunt For Red October 1	19,95
Immortal	39,95
Indiana Jones 3 Adventure (dt.)	39,95
Indiana Jones 4 Adventure (dt.)	**59,95**
Indianapolis 500	39,95
Jack Nicklaus Golf	39,95
KGB	39,95
Kings Quest 4	49,95
Lionheart	**49,95**
Loom	39,95
Lotus Trilogie	49,95
M1 Tank Platoon	39,95
Mad TV	39,95
Manchester United Europe	39,95
Mig 29	39,95
Monkey Island 1	39,95
Monkey Island 2 (dt.)	**59,95**
North & South	29,95
Operation Harrier	29,95
Operation Stealth	39,95
Pirates	29,95
Populous & Promised Lands	39,95
Prince Of Persia	39,95
Quest For Glory 1	49,95
Railroad Tycoon	**29,95**
Reach For The Skies	39,95
Rick Dangerous 2	29,95
Sensible Soccer 92 / 93	49,95
Silent Service 2	39,95
Sim Ant (dt.)	49,95
Sim Earth (dt.)	49,95
Sim Life (dt.)	**39,95**
Streetfighter 2	39,95
Stunt Car Racer	29,95
Super Space Invaders	29,95
Team Yankee	29,95
Terminator 2	**29,95**
Trivial Pursuit	39,95
Turrican 1, 2	je 19,95
Ultima 5	19,95
Vroom Incl. Data Disk	**29,95**
Wing Commander (dt.)	39,95
WWF 2	29,95
WWF Wrestlemania	29,95
Zak Mac Kracken	39,95
Zool 2	49,95

Computer

Amiga 1200	**599,-**
Aufpreis für interne 130 MB Festplatte	899,-
Aufpreis für interne 210 MB Festplatte	999,-

Zubehör

externe 3,5"-Diskettenstation	129,-
ext. Festplatten für A500, z.B. 130 MB	**ab 599,-**
Kickstart-Umschaltplatine	ab 39,95
Maus für alle Amigas	39,95
RAM-Erw. auf 1 MB mit Uhr für A500	59,95
RAM-Erw. auf 1,8 MB mit Uhr für A500	199,95
RAM-Erw. auf 2 MB mit Uhr für A500+	89,95
Scartkabel (Amiga an TV mit Scart-Buchse)	25,95
Staubschutzhaube für A500, A500+	19,95
Staubschutzhaube für Monitor	39,95

Disketten

3,5" MF 2DD	ab 7,50

* bei Drucklegung noch nicht erschienen!
Fordern Sie bitte gegen Rückporto auch unseren Gesamtkatalog für AMIGA an!
Alle Preise verstehen sich in DM incl. 15% MwSt.
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten!
Versandkosten: 6,50 bei Vorkasse,
9,50 bei Nachnahme,
15,- bei Ausland (nur Vorkasse!)
ab 250,- versandkostenfrei

Bestellannahme
Telefon (030) 621 60 21
Telefax (030) 622 90 15

Laden- & Versandanschrift
Media Point Vertriebs GmbH
Jonasstraße 28 - 29
12053 Berlin (Neukölln)

Automatischer Ansagedienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28

MAILBOX

wenn sie erst mal vier Jahre am Buckel haben – wir empfehlen eine Kleinanzeige. Unsere Hotline ist dagegen für alle Altersklassen zuständig, und Freezer-Adressen heißen so, weil dort Leute wohnen, die Briefe schreiben, bei denen es einen schüttelt, als säße man im Kühlschrank. Wir kennen da beispielsweise eine ganz typische Freezer-Adresse in Geislingen...

EIN MUSENKUSS DEM MUSIKUS

Ich mache schon seit längerem Musik am Amiga und würde auch gerne als Software-Musiker arbeiten. Mein Problem ist nun aber, daß ich keinerlei Verbindungen zur Demo-Szene oder zu Programmierern habe, also sollte ich es vielleicht bei einer Software-Firma versuchen. Aber haben die überhaupt Bedarf an Amiga-Musikanten? Muß man als festes Programmierer-Team antreten oder kann man sich auch solo bewerben? Würdet Ihr mir Adressen geben? Und wie wäre es mal mit einer Musik-Competition bei Euch? Die besten Stücke könntet Ihr dann über den Shop verscheuern!
schlägt Marc Abraham aus Duisburg vor.

Brork sagt: „Versuch macht klug!" Wende Dich doch einfach mal zwecks Kontaktaufnahme an Distributoren wie Rushware oder Bomico (Adressen auf der letzten Seite), oder frage bei Companies wie Software 2000 und anderen Inserenten im Heft nach. Eine Competition, deren Ergebnisse man nicht im Joker zeigen kann, ist allerdings etwas fragwürdig. Wir machen es also wie stets in solchen Fällen und fragen die anderen Leser nach ihrer Meinung.

DER KOSTENFAKTOR

Wäre es nicht möglich, mal eine Kostenaufstellung von 'nem Hersteller wie z.B. Thalion zu veröffentlichen, die sich auf die Entwicklung eines Computerspiels bezieht? Da würden Eure Leser schwarz auf weiß sehen, was in ein neues Game hineingesteckt werden muß, bevor es vielleicht eines Tages Gewinn abwirft. Und wenn wir schon mal bei Thalion sind: Könnten die nicht ein Programm im Stil von „Lionheart" machen, bei dem eine Frau die Hauptrolle spielt?
lechzt Armin Pratz aus Griesingen.

Ehe wir nun in fremden Bilanzen herumschnüffeln, sollte es zum Thema Kosten vielleicht genügen, wenn wir erwähnen, daß gerade Thalion trotz teilweise sehr erfolgreicher Produkte mittlerweile pleite gegangen ist! Zumal damit auch das weibliche Löwenherz vom Tisch sein dürfte...

DER DIGI-SCHWACKE

Ich besitze (noch) einen Amiga 500 und wüßte gerne, was ich auf dem Gebrauchtmarkt dafür bekommen könnte. Warum entwickelt Ihr nicht mal so etwas wie eine Preis-Checkliste für gebrauchte Digitalien? Okay, es gibt da wohl kaum kommerzielle Händler, aber über den Daumen gepeilt müßtet Ihr doch eine brauchbare Schätzung abliefern können, oder? Jedenfalls herrscht hier bei den Usern eine weitverbreitete Unsicherheit, was man schon daran sieht, daß in Euren Kleinanzeigen die Preisvorstellungen von Käufern und Verkäufern manchmal ganz schön weit auseinanderliegen...
konstatiert Stefan Uhlmann aus Frankfurt/Oder.

Genau bei den sehr unterschiedlichen Preisvorstellungen liegt der Hase im Pfeffer und niest: Angebot und Nachfrage hängen in diesem Bereich von sehr vielen Faktoren ab (Kompatibilität, Zustand etc.) und schwanken praktisch täglich – man orientiert sich daher besser doch an vergleichbaren Offerten, als auf

eine Checkliste zu bauen, die von der Sache her gar nicht wirklich repräsentativ sein kann.

PUBLIKUMSBE-SCHIMPFUNG

Ich habe mir die April-Nummer des Amiga Jokers gekauft, um mal zu sehen, wie die einzelnen Spiele so getestet werden. Dabei stieß ich auf die Mailbox und fand dort die dümmsten Leserbriefe, die ich je gelesen hatte – falls nicht die Antworten noch unqualifizierter waren! Ich verstehe die Leute nicht, die solche Briefe schreiben: Sind sie denn wirklich so stupide, den Amiga nur als Spiele-Maschine zu betrachten, obwohl er für höhere Zwecke entworfen wurde und seine diesbezüglichen Fähigkeiten auch mehrfach (z.B. bei „SeaQuest") unter Beweis gestellt hat? Wenn ja, sollten sie besser das Lager wechseln, denn ansonsten wird man den Amiga wohl immer als Spiele-Computer abstempeln, was er aber doch gar nicht ist.
Und dann diese dumme Frage aus dem Brief „DER TURBO-TIP", ob man eine theoretische Chance habe, ein 1200-only-Programm auf einem 500 Plus zum Laufen zu bringen! Hätte der Leser einmal in seinem Englisch-Wörterbuch nachgeschlagen, dann wäre er sicher selbst auf die Antwort gekommen, daß ein solches Programm eben NUR auf dem A1200 bzw. A4000 läuft! Weitere Kritik muß ich an Eurer Antwort auf einen Brief üben, in dem sich jemand über einen raubkopierenden Softwarehändler in Wien beklagt. An Eurer Stelle hätte ich bei der Wiener Polizei bzw. Staatsanwaltschaft Anzeige wegen Verdachts auf gewerbliche Software-Piraterie gestellt. Der Händler betrügt nämlich erstens schlicht und einfach seine Kunden und bricht zweitens das Copyright des Herstellers, folglich hat er sich ein Gewerbeausübungs-Verbot samt Schadenersatz verdient. Fragt doch mal den Münchner Rechtsanwalt Herrn v. Gravenreuth, was er dazu meint!
Schließlich solltet Ihr Euren komischen Humor aus der Mailbox verbannen und die Briefe etwas sachlicher beantworten, zumal die Spiele-Tests ja gar nicht schlecht sind...
glaubt Marc Oliver Merz aus Burladingen.

Na, Du bist uns ja ein ganz Schlauer! Mal ganz sachlich und ganz davon abgesehen, daß Spiele mit Sicherheit die Domäne des Amigas (speziell der verbreiteten Modelle wie A500 oder jetzt A1200) sind und waren – der Amiga Joker ist doch eine Zeitschrift für Amiga-Spiele, was soll also der Wirbel? Hast Du ernsthaft Fragen zur Programmierung einer Tabellenkalkulation erwartet? Wer ist hier also stupide? Okay, daß bei manchen Anfragen wohl der Wunsch der Vater des Gedankens ist, ist wahr, aber doch nicht so schlimm. Schlimm finden wir es hingegen, wenn jemand glaubt, die Aufgabe einer Zeitschrift sei es, auf irgendwelche Informationen hin irgendwelche Leute anzuzeigen! Tja, wir drucken hier wirklich oft ganz schön schlimme Briefe...

DER COMIC-ORDEN

Jeden Monat bin ich erschlagen von der Originalität und vom Witz Eurer Hefte! Gerade die bissigen Mailbox-Antworten sind *die* Brüller; sie haben mich schon oft aus finsteren Depressionen gerissen. Was mich wiederum ärgert, sind Leserbriefe, in denen meine Kollegen Comic-Zeichner in den Staub gezerrt werden. Also, die Jungs müssen ihre Cartoons ja wohl offensichtlich neben ihrer eigentlichen Arbeit erledigen. Da ist megamächtig Streß angesagt, denn wenn sie ihren Job vernachlässigen, dürfte Michael wohl mal kurz „Full Metal Jacket" aufführen. Mithin können Rechtschriebfuhler schon mal übersehen werden (ich bemerke sie auch oft erst

EMP

Tel.: 05 91 - 91 43 11
Fax: 05 91 - 91 43 20

EMP merchandising Handelsgesellschaft mbH, Postfach 17 21, 49803 Lingen

NEUHEITEN

Elfmania
Art. Nr.: 650150
KD 59,99 DM

Battle Field Creator
Der genialen Karten Editor für Battle Isle 2, Data 1 + 2. Original Programme erforderlich.
650147 KD 59,99 DM

Rüsselsheim
Art. Nr.: 650127
KD 79,99 DM

S. U. B.
Art. Nr.: 650123
KD 59,99 DM

Hattrick
Art. Nr.: 650109
KD 79,99 DM

Bundesliga Manager Hattrick
(voraussichtlicher V. D. 17.06.1994)
Art. Nr.: 650151
KD 84,99 DM

Genesia
Art. Nr.: 650125
KD 69,99 DM

Cannon Fodder
Art. Nr.: 650096
KD 49,99 DM

Der Clou
Art. Nr.: 650114
KD 79,99 DM

World Cup '94
Art. Nr.: 650149
KD 79,99 DM

Beneath A Steel Sky
Art. Nr.: 650126
KD 59,99 DM

Micro Machines
Art. Nr.: 650122
KD 54,99 DM

UFO
Art. Nr.: 650128
DA 74,99 DM

Darkmere
Art. Nr.: 650132
KD 84,99 DM

Perihelion
Art. Nr.: 650124
KD 69,99 DM

Sensible Soccer
Art. Nr.: 650008
KD 29,99 DM

Apokalypse
Art. Nr.: 650063
DA 49,99 DM

Assassin Special Edition
Art. Nr.: 650071
DA 29,99 DM

Pizza Connection
Art. Nr.: 650110
KD 84,99 DM

Death Or Glory
Art. Nr.: 650152
KD 84,99 DM

Kolumbus
Art. Nr.: 650097
KD 84,99 DM

Joysticks
Scorpion Plus
760014 19,99 DM
Joypad Swift
760015 14,99 DM

Versand per Nachnahme zuzüglich 9,90 DM oder Versand per Vorauskasse zuzüglich 5,00 DM. Ab einem Lieferwert von 150,00 DM liefern wir portofrei, d. h. 5,00 DM für Porto und Verpackung entfallen. Sonderangebote gelten nur solange der Vorrat reicht und sind, wie auch alle anderen Computerspiele, vom Umtausch ausgeschlossen. Defekte Spiele werden natürlich ersetzt. Bei Bestellung erhaltet Ihr unseren 68-seitigen Hauptkatalog, prallgefüllt mit offiziellen Shirts, LP's, CD's, Videos, Computerspielen und mehr, gratis!

DA=Deutsche Anleitung, KD=Komplett Deutsch, E=Englisch, ML=Multilingual

* MICRO MAGIC *

Heiße Spiele - Starke Preise

** TEL : 02371 - 36330 **

Mo. - Do.:10-18.30 Uhr Fr.:10-16.00 Uhr

S.U.B.* 56,00 DM

Apocalypse 49,00 DM

Elfmania* 50,00 DM

Innocent unt. caught 66,00 DM

1869	DV	66,00
1990-93 Edition	DV	36,00
Alien Breed 2	DA	48,00
Alien Breed SE	EV	25,00
Ambermoon	DV	78,00
Anstoss	DV	66,00
Arabian Nights	DV	59,00
Assassin SE	EV	27,00
Aufschwung Ost	DV	60,00
Award Win. Gold	DA	68,00
Battle Team	DA	66,00
- Isle Data 2	DA	48,00
BC Kid	DA	59,00
Big Sea	DA	60,00
Blastar	DA	48,00
Body Blows Galact.	DA	48,00
Brian the Lion	DA	56,00
Bundesl. Man. Pro	DV	66,00
Burntime	DV	66,00
Campaign 2	DA	68,00
Cannon Fodder	DV	54,00
Caribbean Disaster	DV*	67,00
Chaos Engine	DA	54,00
Chartbreaker	DV*	69,00
Christoph Kolumbus	DA	72,00
Civilization	DV	75,00
Cliffhanger	DA	38,00
Cool Spot	DA	54,00
Das schw. Auge	DV	71,00
Delivery Agent	DV	37,00
Der Patrizier	DV	66,00
Dracula	DA	38,00
Perihelion	DA*	50,00
Pinball Fantasies	DA	54,00
Pirates	EV	32,00
Pizza Connection	DV	79,00
Pools of Darkness	DV	39,00
Popu.&Prom.Lands	DA	39,00
Project X	EV	27,00
Puggsy	DA	63,00
Rat.o.t. Medusa Gold	DV*	69,00
Robinson's Requiem	DV*	62,00
Schatz im Silbersee	DV*	78,00
Second Samurai	DA	60,00
Seek & Destroy	DA	38,00
Sensible Soccer	DA	48,00
Sierra Soccer	DV*	59,00
Sim Ant	DV	39,00
Sim City Deluxe	DA	78,00
Sim Earth	DA	39,00
Sim Life	DV	78,00
Simon the Sorcerer	DV	69,00
Skidmarks	DA	59,00
Soccer Kid	DA	62,00
Software Manager	DV	68,00
Space Hulk	DA	66,00
Stardust	DA	36,00
Street Fighter 2	DA	32,00
Syndicate	DV	59,00
Team 17 Col.	DA	56,00
Terminator 2 Arcad.	DA	54,00
The Manager	DV	49,00
Tornado	DA	66,00
Transartica	DV	54,00

HAMMERPREISE ???

Beneath a steel Sky 62,00 DM

Desert Strike	DA	60,00
Dogfight	DA	69,00
Dune 2	DV	54,00
Eishockey Manag.	DV	72,00
Elite 2	DA	54,00
Exelent Games	DA	60,00
Eye of Beholder 1	DV	39,00
Eye of Beholder 2	DV	78,00
F-117A Nighthawk	DA	66,00
F-17 Challenge	DA	28,00
Fire & Ice	DA	48,00
Flashback	DV	60,00
Traps n Treasures	DA	61,00
Turrican 3	EV	48,00
Uridium 2	DA	48,00
UFO-Enemy Unknn.	DV*	69,00
Walker	DA	60,00
War in the Gulf		69,00
Winter Sup. Sports	DA	29,00
Wiz n Liz	DA	69,00
World Cup USA '94	DV*	—
Zeppelin	DV*	60,00
Zero	DA*	59,00
Zool 2	DA	49,00
Lotus 1-3	DA	54,00
Mad News	DV*	56,00
Mad TV	DV	39,00
Magic of Endoria	DV	66,00
Manchester United		62,00
McDonald Land	DA	35,00
Micro Machines	DA	48,00
Missiles over Xerion		49,00
Monkey Island 2	DV	78,00
Morph	DH	49,00
Mortal Kombat	DA	54,00
Mr. Nutz	DA	49,00
Naughty Ones	DA	38,00
One Step Beyond	DA	48,00
Oscar	DA	50,00
Penthouse HN Del.	DV	54,00
Fury o.the Furries	DA	54,00
Genesia	EV	54,00
Globdule	DA	54,00
Goal!	DV	56,00
Goblins 3	DA	66,00
Gunship 2000	DA	66,00
Hannibal	DV	56,00
Hanse - Expedition	DV*	44,00
Hattrick !	DV*	66,00
Hired Guns	DA	59,00
History Line	DV	66,00
Indiana Jones 3	DV	39,00
Indiana Jones 4	DV	79,00
Innocent unt. caug.	DV	66,00
Ishar 2	DV	54,00
Jurassic Park	DV	54,00
Kingmaker	DV	66,00
Kings Quest 6	DV*	60,00
Kick Off 3	DV	—
Last Action Hero	DA*	38,00
Lemmings 2	DA	59,00
Links	EV	32,00
Lollypop	DA*	62,00
Lords of Power	DA	72,00
Lost Viking	DV	56,00
Lothar Matthaus	DV	69,00

Die Siedler 78.-

HAMMERPREISE !!

Amiga 1200 / 4000			Amiga CD 32			Amiga 1200 / 4000		
1869	DV	69,00	Alien Breed Sp.Ed.	DA	51,00	Star Trek - 25th ann	EV	68,00
Alien Breed 2	DA	56,00	Bubba 'n' Stix	DA	57,00	Transarctica	DV	57,00
Anstoß	DV	69,00	Captive II	EV	62,00	Whales Voyage	DV	63,00
Burntime	DV	69,00	Chuck Rock 1	DA	32,00	Zool II	DA	51,00
Brian the Lion	DA	51,00	Disposable Hero	DA	56,00			
Civilization	DV*	69,00	Elite II	DV	62,00			
Christoph Columbus	DV	74,00	Whales Voyage		57,00			
Der Clou	DV	69,00	Jurassic Park	DV*	62,00			
Schatz im Silbersee	DV*	81,00	Microcosm	DA	99,00			
Morph	DA	63,00	Pinball Fantasies	DA	62,00			
Hanse dieExped.	DV*	44,00	Pirates Gold	DA	62,00			
Ishar II	DV	62,00	Soccer Kid	DA*	62,00			
Pinball Fantasies	DA	56,00	Sensible Soccer	DA	50,00			
Penthouse Hot Numb.	DV	63,00	T.F.X.	DA*	68,00			
Naught Ones	DA	51,00	Trolls	DA	56,00			
Simon the Sorrerer	DV	81,00	ZOOL	DA	56,00			

Captive II 62,00 DM

MICROCOSM

Versandkosten :8,00 DM. Ab 250,00 DM Bestellwert Versandkostenfrei. Lieferung gegen NN+4,00 DM Zahlkartengebühr oder Vorkasse; Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 15.00 DM Versandkosten. Es gelten unsere AGB. Änderung und Irrtum vorbehalten. *= bei Drucklegung noch nicht verfügbar. MICRO MAGIC Starenweg 2 - 58638 Iserlohn Tel. 02371 / 36330 Fax 02371 / 34503

MAILBOX

beim dritten Durchlesen), und die Herstellung selbst ist ebenfalls nicht zu vernachlässigen: Zuerst malt man eine grobe Skizze, die dann mit Bleistift ins reine gezeichnet wird. Anschließend zieht man mit Tusche oder Filzstift nach und koloriert gegebenenfalls den Strip. Jetzt muß er noch in die Farbseparation und kann dann zum Satz.
Tja, der Witzfaktor mag nun Geschmackssache sein: mir persönlich gefällt der Krieger jedenfalls, und ich hätte mit Sicherheit Probleme, einen solchen Strip über längere Zeit zu machen, weil mir die Gags ausgehen würden. So, aus allen diesen Gründen verleihe ich Euch hiermit den „Joker Ehren-Button ohne Band" – möge er Ansporn zu weiteren ruhmreichen Taten sein!
wünscht Olaf Bathke aus Tönning.

Unser Comic-Künstler Werner Regnet bedankt sich artig für Lob und Orden; er will sich ganz besonders anstrengen, um demnächst auch das Band zum Ehren-Button zu kriegen – weil er sich bei der hier üblichen Bezahlung bloß ein Hemd leisten kann, mag er es nämlich nur ungern mit der Nadel durchlöchern. So ein pingeliger Kerl! Schließlich ist die Auszeichnung (Daisy beim Friseur?) wirklich hübsch geraten, wovon sich jeder gerne selbst überzeugen darf.

DIE KARAWANEN-KRISE

In Eurer April-Nummer stand ein Testbericht zum Shareware-Adventure „Die Karawane der Siebten Dynastie" – und ich muß schon sagen, Ihr habt ihm ja überhaupt keine Chance gelassen! Ich bin der Meinung, daß es sich um ein wirklich gutes Game handelt, die Grafiken finde ich auch nicht übel, und zudem bekommt man noch eine (Musik-) CD und ein Handbuch für seine 39,– DM. Gerade weil es sich hier um ein Shareware-Produkt handelt, hättet Ihr dem Programm einen Bonus einräumen sollen, und selbst als Vollpreisgame wäre hier eine wesentlich bessere Note angebracht gewesen!
ärgert sich Boris Mechow aus Wuppertal.

Tut uns traurig, aber Deine Klage wird kostenpflichtig abgewiesen: Zunächst einmal ist ein Game entweder gut, mäßig oder schlecht – der Preis hat damit nur wenig zu tun. Die Karawane bekam nun immerhin 51 Prozent, also mehr als so mancher Vollpreistitel; außerdem steht im dazugehörigen Text zu lesen, warum das so ist.

MAN FLIEGT DEUTSCH?

Ich habe mir aufgrund einer Anzeige im Amiga Joker die beiden Games „F-15 Strike Eagle 2" und „F-19 Stealth Fighter" bestellt, weil sie dort als Sonderangebot beworben wurden und zumindest eine deutsche Anleitung haben sollten. Leider war das ein Reinfall, denn der F-15 ist komplett in Englisch, und beim Neunzehner fehlt die Tastaturschablone. Der Händler teilte mir telefonisch mit, daß dies normal sei, und auf meine schriftliche Beschwerde bekam ich nie eine Antwort. Nun sitze ich also vor zwei neuen Spielen, mit denen ich kaum etwas anfangen kann. Könnt Ihr mir helfen?
hofft Horst Brink aus Witten.

Falls es einem wichtig ist, sollte man bei Sonderangeboten stets genau nach der Sprache fragen, da es sich hierbei meist um (englische) Restposten han-

delt. Falls das Produkt jedoch eindeutig anders angeboten als geliefert wurde oder falls es unvollständig verkauft wird, könnte das durchaus ein Fall für den Anwalt sein. Hoffentlich ist Dir mit dieser Auskunft geholfen!

MIKE FOR PRESIDENT

1) Was ist eigentlich Michaels Lieblingsspiel? Doch nicht etwa „For President"?
2) Ich las neulich in einer Zeitschrift, daß man das CD[32] nicht an einen Monitor anschließen kann. Stimmt das etwa?
3) Nach welchen Kriterien sucht Ihr eigentlich die Briefe aus, die in der Mailbox abgedruckt werden? Und was macht Ihr mit dem Rest?
4) Braucht man für „James Pond III" wirklich 2 MB? Oder gilt das nur für den 1200er?
hofft Philip Steeg aus Düsseldorf

1) Michaels wahres Lieblingsspiel ist... nicht jugendfrei! Aber Präsident möchte er gar nicht werden, weil es ihm nach eigenen Angaben völlig egal ist, wer unter ihm regiert.
2) Nun, Monitore mit einem Composit-Eingang (Cinch) kann man an das CD[32] schon anschließen – oder man läßt das Gerät für ungefähr einen Fuffi auf RGB umbauen; das machen auch viele Versandhändler.
3) Vielleicht werfen wir alle in die Luft und nehmen diejenigen, welche an der Decke klebenbleiben? Vielleicht drucken wir aber auch die von allgemeinem Interesse? Vielleicht verheizen wir den Rest, vielleicht beantworten wir ihn, und vielleicht archivieren wir den Kram sogar? Betriebsgeheimnis!
4) Augen auf beim Leselauf: „James Pond III" gibt es nur für den 1200er!

TALK UM TURM

Könntet Ihr nicht einmal einen Bericht über den A4000 in der Tower-Version bringen? Mich würde interessieren, ob die Anschaffung lohnt, wieviel Hard- und Software es für diesen Rechner gibt und ob 1200er-Games darauf laufen. Auch habe ich mal was von 'nem „Wachsdrucker" gehört – was soll'n das sein?
grübelt Christian Schmitz aus Bergisch-Gladbach.

Ein Special wäre kaum der Mühe wert, weil der Tower im Prinzip ein gewöhnlicher Amiga 4000/40 in einem ungewöhnlichen Gehäuse ist. Als solcher ist er zwar schneller als der 30er, aber nicht besonders spielekompatibel – Zocker dürfen den Turm somit getrost überspringen. Was ein „Wachsdrucker" sein soll, würde uns hingegen selbst interessieren...

LIEBE R LASER

1) Ich möchte eigentlich meine „Freundin" nicht nur zum Spielen haben – wo gibt es Kurse oder ähnliches, in denen man Programmiersprachen lernen kann?
2) Meine Freundin liebt einen Nintendo! Was soll ich tun?
3) Ich habe mir eine Lightphaser-Gun gekauft. Nun liegen da zwar direkt zwei Spiele bei, auf die Dauer werden sie aber langweilig. Ein paar alte Games von mir kann man damit auch spielen, aber wo kriege ich neue her?
grübelt Michael Weißderhenkérwieerweiterheißt aus Wesel.

1) Wie wäre es mit Kursen in der Volkshochschule? Wie wäre es mit Büchern aus der Bibliothek? Wie wäre es mit Ferien im Computer-Camp? Na, wie wäre es?
2) Tja, da kann man nix machen. Falls sie ihr erstes Kind aber auch noch Mario nennen, würden wir die Taufpatenschaft glatt verweigern!
3) Im Moment ist neues Kanonenfutter für Deine Lightgun mehr als rar gesät, doch könnte die CD-Welle dem-

CALL AND PLAY
S. Geratz
Papenweg 15
46487 Wesel
0281-31642
0281-31641

Achtung !!!!!
Ab 01.06.94 neue Rufnummern:
Telefon: 02803 - 1359 oder 719
Fax : 02803 - 8161

Versandtelefon
Mo.-Fr. 10 - 18 Uhr
Faxbestellungen:
0281 - 23493

Amiga

A-Train	DV	74,95
Aband.Plac.2	DV	59,95
Air Forces-Comander	DA	54,95
Alien 3	DA	49,95
Alienbreed 2	DA	46,95
Ambermoon	DV	79,95
Anstoss	**DV**	**62,95**
Apocalypse	**DA**	**49,95**
Aufschw.Ost	**DV**	**59,95**
Bart versus - the World	DA	46,95
Batman ret	DA	x59,95
Battletoads	DA	x54,95
Bazooka Sue	DV	x79,95
Big Sea	DA	59,95
Body Blows-Galetic	DA	49,95
Brian t. Lion	**DA**	**49,95**
Bubba 'n Stix	DA	54,95
Bundesliga-Manger 2.0	DV	64,95
Bundesliga-Man Hattrick	DV	i.V.
Burntime	DV	65,95
Campaign 2	DV	65,95
CannonFodder	DV	49,95
Captive 2	DA	69,95
Champ Manag.	DV	59,95
Chaos Engine	DA	49,95
Chr. Columbus	**DV**	**74,95**
Chartbreaker	DV	i.V.
Combat Air - Patrol	DA	59,95
Cool Spot	DA	54,95
Cosmic Space-head	DV	47,95
Crazy Sports - Football	**DA**	**52,95**
Cyberpunk	DA	54,95
Cyber Race	DA	x79,95
Death or Glory	DV	i.V.
Dennis	DV	49,95
Daemonsgate	DA	x79,95
Das Schw. Aug	DV	69,95
Deep Core	DA	54,95
Der Schatz im - Silberseen	DV	x79,95
Der Patrizier	DV	64,95
Der Clou	DV	69,95
Die Siedler	**DV**	**79,95**
Doc Malone		x59,95
Dog Fight	DA	64,95
Dorfin	DA	49,95
Dune 2	**DV**	**49,95**
Eish.Manager	DV	69,95
Elite 2	DV	52,95
Elfmania	DA	x49,95
Euro Soccer	DA	49,95
Eye of Storm	DV	59,95
F 1 Autorennsch	DA	59,95
F117 Nighthaw	DA	67,95
Fatal Strokes	DA	x69,95
Flashback	DV	59,95
Formula One - Grand Prix	DA	74,95
Genesia	DA	69,95

Amiga

Globdule	DA	54,95
Goblins 2	DV	66,95
Goblins 3	**DV**	**66,95**
Goal	**DV**	**49,95**
Gunship 2000	DA	64,95
Hanse	DV	44,95
Heimdal 2	DV	64,95
Hired Guns	DA	59,95
Hist.Line 14-18	DV	69,95
Indi.Jones 4 voll deutsch 49,95		
Innoc.unt.Caught	DA	67,95
Jurassic Park	**DV**	**49,95**
K 240	DA	x54,95
Kingmaker	65	64,95
Kings Quest 6	DV	x59,95
Lemmings 2	DA	59,95
Lemminge 1 und Sim City	DA	64,95
Legacy of - Sorasil	DA	x49,95
Locomotion	DV	54,95
Lothar Matthäus	DA	59,95
Lotus Comp.1-3	**DA**	**54,95**
MAD News	DV	x67,95
Maelstorm	DV	x69,95
Magic Boy	DA	49,95
Magic of - Endoria	DV	x69,95
Manchester - P.L. Champions	**DV**	**69,95**
Micro Machine	DA	47,95
Misales o.Xer	DA	49,95
Monkey Island 2 deutsche Version 49,95		
Morph	DA	47,95
Mortal Combat	**DA**	**49,95**
Mr.Nutz 49,95		
Darkmare deutsch 59,95		
One StepBeyond	DA	39,95
Oscar	DA	44,95
Perihelion	**DA**	**54,95**
Pinball Special - Edition	DA	59,95
Project Terra	DV	x59,95
Pizza Connection	**DV**	**74,95**
Quarter Pole Reunion	DV	59,95 i.V.
Ryder Cup	DA	54,95
Second Samurai	DA	59,95
Seek&Destroy	DA	37,95
Simon the Sorcerer deutsche Version 69,95		
Sens. Soccer 92/9	DV	49,95
Skidmarks	**DA**	**49,95**
Soccer Kid	DA	49,95
Space Legends	DA	64,95
S. U. B.	**DV**	**x59,95**
Surf Ninja	DA	54,95
Syndicate	DV	59,95
The Cartoons	DA	49,95
Tornado	**DV**	**59,95**
Turrican 3	EV	47,95
Uridium 2	DA	49,95
When Worlds Wa	DA	69,95
Worlds of Legend	DA	54,95
Winter Olympics	DA	59,95
Wizn Liz	DA	59,95
Zeppelin	DV	x64,95
Zool 2	DA	49,95

Amiga 1200

Alienbreed 2	DA	54,95
Anstoss	DV	62,95
Body Blow. Galac.	DA	54,95
Burntime	DV	69,95
Schatz Silbersee	DV	x79,95
Simon t.Sorcerer	DV	79,95
Isha 2	DV	59,95
Jurassic Park	DV	59,95
Morph	DA	59,95
T.F.X.	DA	i.V.
Zool 2	DA	49,95

Dies ist nur ein Auszug der vorhandenen Spiele für A1200

Angebote

Eishockey Manager incl. Video solange Vorrat reicht 69,95

Sim Earth 39,95
Sim Ant 39,95
WWF 1 oder WWF 2 je 29,95

Zubehör

Amiga Laufwerk extern abschaltbar 119,95

Amiga/Atari Mouse	29,95
Amiga Speichererweiterung auf 1 MB / Uhr	**49,95**
Gravis Game Pad	**39,95**
Gravis Joystick	**49,95**
Competition Pro Spezial	**29,95**

Versand erfolgt selbstverständlich kostenlos im Sicherheitskarton
Dies ist nur ein Auszug unserer Versandliste. Diese kann kostenlos angefordert werden !!!!
Ruf doch mal an !!!!!

Inland ab 250,- DM Portofrei / Vorkasse 5,50 DM
Nachnahme 9,90 DM Porto zzgl. 3,- DM Zahlkartengebühr
DV=Spiel deutsch/DA=deutsche Anleitung/i.V.=in Vorbereitung
X= Bei Anzeigenschluß noch nicht vorrätig

Irrtümer vorbehalten

nächst ein paar passende Ballereien (etwa im Stil von „Mad Dog McCree") an den Amiga-Strand spülen.

JOKER-TV

Was Euch noch fehlt, das ist die ultimative Game-Show! Wenn Bravo mit Bravo-TV und Playtime mit Playtime-TV Leser anlocken, dann könntet Ihr das schon lange, oder? Ungefähr so müßte es aussehen: Drei Kandidaten versuchen sich gegenseitig in Grund und Boden zu zocken, und am Ende des Monats spielen die drei Besten um einen Superduper-Preis – z.B. mal ein CD[32], mal'n 1200er oder auch eine Festplatte. Ihr würdet viel bekannter werden, bekämt mehr Leser, mehr Geld, und Michael hätte auch keine Mehrkosten, weil er so was ja locker selber moderieren könnte. Und ein paar Sponsoren ließen sich doch sicher ebenfalls finden... vermutet Michael Hochkirch aus Geisenfeld.

Obwohl wir nicht ganz ausschließen wollen, daß die Zeit eines Tages für eine solche Sendung reif ist, macht uns das real existierende Angebot doch wenig Hoffnung: Im von einem riesigen Verlagskonzern gesponserten Bravo-TV steckt viel, viel Geld, weshalb die Sendung auch nicht übel ist – das vergleichsweise billige Playtime-TV... soll demnächst abgesetzt werden, und das sicher nicht ohne Grund. Wir beschränken uns vorläufig also lieber darauf, das zu machen, was wir können. Saufen, schwafeln, faulenzen...

DIE MONDSCHULD-FRAGE

1) Wird es ein Update mit neuen Nonnen für „BPS – The Game" geben? Wenn ja, wo kann man es klauen?
2) Stimmt es, daß Brigitta eine Affäre mit Brork hat? Wo habt Ihr Brork überhaupt zum ersten Mal getroffen, und wie konntet Ihr ihn für Euch gewinnen?
3) Glaubt Ihr an Gespenster?
4) Funktioniert das CD[32] auch mit Bierdeckeln? Wäre billiger und umweltfreundlicher...
5) Die Erde hat nur einen Mond! Ist das etwa Eure Schuld?
verdächtigen uns Beavis and Butt-Head aus Schermbeck

1) An Datadisks wird gestrickt – im Nonnenkloster Frauenchiemsee!
2) Eine böswillige Verleumdung! Brigitta hat eine Affäre mit dem Krieger, während Brork im Zölibat lebt – im Nonnenkloster Frauenchiemsee, wo wir ihn anläßlich eines Tests zum Vorgänger von „BPS – The Game" getroffen haben und mit ganzen Säcken voller Geld bedrohen mußten, damit er gelegentlich auch für uns jobbt.
3) Ist ein Bär katholisch? Kackt der Papst in den Wald? Guck Dir doch nur einmal an, wer die Leserbriefe im PC Joker beantwortet!
4) Doch, das klappt echt prima! Und wir hätten da Bierdeckel mit den tollsten Spielen für Dich – pro Stück bloß 59 Märker...
5) Wie, die Erde hat bloß einen Mond? Und was ist mit dem Ambermoon?!

QUO VADIS, COMMODORE?

Kürzlich habe ich in der Tageszeitung gelesen, daß Commodore pleite ist. Jetzt frage ich Euch, ob der Amiga noch eine Zukunft hat? Wird es noch weitere Amiga-Produkte geben? Und wenn ja, soll ich mir dann einen A1200 zulegen, oder wird der 500er noch ein paar Jahre mit Software versorgt? Kann man den 1200er eigentlich auch an ein TV-Gerät stöpseln, und welchen Modulator braucht man dazu?
will Amir Oelman aus Preez wissen.

Zunächst einmal: Sobald Commodore wie geplant von einem finanzkräftigen Investor geschluckt wird, kann es eigentlich nur besser werden! Die Amiga-Linie befindet sich zur Zeit ja in einer Art „zweitem Frühling", so daß noch lange mit vielen Neuerscheinungen gerechnet werden darf – wenn auch ganz überwiegend in 32-Bit-Qualität, also etwa für den A1200. Der sich übrigens dank eingebautem Modulator von Haus aus problemlos am Fernseher betreiben läßt!

LESER, LOOSER, LASER!

Jawoll, alle, aber auch wirklich alle, dürft, könnt und sollt Ihr uns schreiben: Auch die kommende Mailbox wartet wieder darauf, mit Anregungen, Vorschlägen, Fragen, Lob und Kritik gefüllt zu werden. Und falls Euer Schrieb beim Werfen nicht an der Decke klebenbleiben sollte und deshalb auch nicht abgedruckt wird, dann habt Ihr immer noch die Chance auf eine persönliche Antwort unsererseits – nur RÜCKPORTO (Ausländer verwenden bitte Internationale Antwortscheine) muß beiliegen, der Absender muß lesbar sein, und unsere Anschrift muß stimmen. Überraschenderweise lautet sie diesmal:

JOKER VERLAG
„MAILBOX"
BRETONISCHER RING 2
D-85630 GRASBRUNN

DER ABO-TRAINER

Jahrelang haben wir trainiert, um den Abonnenten die Hefte nicht nur preisgünstiger, sondern auch schneller liefern zu können – wer jetzt zuschlägt, erhält obendrein eine voll spielbare Demoversion von Black Legends ausgefuchster Strategie-Simulation „DER TRAINER"!

Das Trainingsergebnis unserer Redaktions-Mannschaft ist bekanntlich 10mal im Jahr ein neuer Amiga Joker, den man im Abo zum Preis von 9 Ausgaben, also für sportlich günstige 63,– DM (Ausland: 75,– DM), erhält. Als Schiedsrichter konnten wir die Post gewinnen, deren Briefträger die Hefte umweltfreundlich und wetterfest verpackt bei Euch vorlegen; meist noch ein paar Tage bevor sie am Kiosk landen. Doch damit nicht genug, denn wer jetzt abonniert, darf auch selber trainieren:

Jeder Neuabonnent bekommt ein voll spielbares Demo der Soccer-Simulation DER TRAINER, kann sich also gratis und höchstpersönlich von den Qualitäten des neuen Games von Black Legend überzeugen. Näheres über dieses hochkomplexe Strategical für gesellige Fußballmanager findet Ihr im Test in dieser Ausgabe, hier sei nur soviel verraten: Die Geschenk-Version bietet alle Features der Verkaufsfassung, lediglich die Spieldauer ist auf 9 Wochen beschränkt!

Beschränkt ist auch die Angebotszeit für diese Offerte, denn sie gilt nur, solange vorliegende Ausgabe aktuell ist – spurtet also noch heute mit dem ausgefüllten, fotokopierten oder abgeschriebenen Coupon zum Briefkasten! Zumal dann bei jeder Aboverlängerung ein neues Spitzendemo auf Euch wartet...

TRAINIEREN IST GUT, ABONNIEREN IST BESSER: JEDER NEUE ABONNENT ERHÄLT GRATIS EIN VOLL SPIELBARES DEMO DER KOMPLEXEN STRATEGO-SIMULATION „DER TRAINER"!

Name & Vorname

Straße / Hausnummer

PLZ / Wohnort

Datum / 1. Unterschrift (bei Minderjährigen bitte Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei Joker Verlag, Bretonischer Ring 2, 85630 Grasbrunn, widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine zweite Unterschrift:

Datum / 2. Unterschrift

ICH BESTELLE AB (INKL.) AUSGABE: _____ / _____

ICH BEZAHLE DURCH BANKABBUCHUNG ☐

KONTOINHABER: _____

KONTO – NUMMER: _____

GELDINSTITUT: _____

BANKLEITZAHL: _____

ICH BEZAHLE PER VORKASSE (SCHECK ODER BARGELD LIEGT BEI) ☐

ICH BEZAHLE NACH RECHNUNGSERHALT DURCH ÜBERWEISUNG AUF POSTGIROKONTO: ☐

NR.: 444 714 – 806 BLZ 70010080

BITTE GEBEN SIE BEI ZAHLUNGEN ODER KORRESPONDENZ IMMER IHRE KUNDENNUMMER AN!

Bitte einsenden an:
JOKER Verlag • Abo – Verwaltung AJ
Bretonischer Ring 2 • 85630 Grasbrunn

WENN IHR DAS SCHÖNE HEFT NICHT ZERSCHNEIDEN WOLLT; KEIN PROBLEM: POSTKARTE MIT DEN ENTSPRECHENDEN DATEN TUT ES NATÜRLICH AUCH

SPACEWARD HO!

Vor anderthalb Jahren konnte New World Computing mit diesem SF-Strategical im Stil des Brettspielklassikers „Risiko" am PC keine Bäume ausreißen – vielleicht gelingt's ja zur stillen Sommerzeit am Amiga?

In der Raumschiffswerft

Die Weltraumkarte

Vorweg gleich der hauptsächliche Schwachpunkt dieser 1:1-Konvertierung: Das für bis zu 20 Mitspieler angelegte Game macht eigentlich nur in einem Netzwerk von miteinander verkabelten bzw. „vermodemten" Rechnern Spaß. Es gibt zwar auch Notlösungen wie das abwechselnde Ziehen am selben Computer, doch ist das eben wirklich nur eine Notlösung – was in abgeschwächter Form auch für den Solokampf gegen die maximal 19 Computergegner gilt. Der Grund dafür liegt im stark „Risiko"-lastigen Konzept, auch wenn der Hersteller lieber eine Parallele zur Eroberung des Wilden Westens zieht:

Zunächst sind vom Strategen ein paar Vorarbeiten zu erledigen, die Struktur und Größe der zu beackernden Galaxis sowie die „Intelligenz" der Digi-Gegner betreffen. Anschließend schenkt ihm das Programm einen Basisplaneten, auf dem er schon mal seine Raumschiffe zusammenbasteln kann, die er zum (rundenweise organisierten) Kolonisieren des Weltraums braucht. Da gibt es z.B. Forschungs-, Transport- und Kampfschiffe, doch sowohl die finanziellen als auch die Rohstoffressourcen sind beschränkt, die Konkurrenz macht regelmäßig Ärger, und zu allem Überfluß ist es mit dem schlichten Erobern fremder Planeten nicht getan. Die frisch besiedelten Himmelskörper bleiben hier nämlich so lange reine Zuschußbetriebe, bis ihre Gravitation und die Temperatur der Atmosphäre ungefähr irdisches Niveau erreicht haben – so was kann dauern und ist manchmal sogar ganz unmöglich. Folglich muß der erfolgreiche Kolonisator zugleich ein halber Wirtschaftssimulant sein, um die Kapital- und Rohstoffvorräte möglichst effektiv für die diversen Forschungs-, Entwicklungs- und Bauaufgaben einsetzen zu können.

Was die technische Seite von Spaceward Ho! angeht, haben die Programmierer zumindest Humor bewiesen: Auf einem AGA-Rechner läuft ihr Game nämlich mit 256 Farben, obwohl bereits die sonst verwendeten 16 Farbtönchen mit bloßem Auge kaum zu erkennen sind. Viel mehr als gehobenes PD-Niveau sollte man sich von der Optik somit nicht erwarten, denn die diversen Raumschiffarten sind zwar skurril gezeichnet, doch wer einmal ihre jämmerlichen Bewegungen in der Schlacht gesehen hat, wird den (auf Wunsch) separat zu öffnenden Kampfbildschirm wahrscheinlich nie wieder antasten. Extra-Screens, Menüs und Statistiken gibt's dafür ohne Ende, trotzdem ist die Maussteuerung absolut narrensicher – eine HD-Installation wird wegen der endlosen Ladezeiten von Disk jedoch dringend empfohlen. Musik ist überhaupt keine vorhanden, der Lautsprecher erwacht nur zu kurzen Sprachfetzen à la „Jaaa" oder „Hüaah" zum Leben.

Damit ist Spaceward Ho! auch am Amiga eine zwiespältige Angelegenheit: Solisten werden sich alsbald mit Grausen abwenden, während Netzwerker vielleicht endlich das mehrspielertaugliche Strategical ihrer Träume finden... (C. Borgmeier)

Der Kampfscreen

SPACEWARD HO!
(NEW WORLD COMPUTING)
NETZWERK-STRATEGICAL

61% „KARG"

GRAFIK	34%
ANIMATION	18%
MUSIK	–
SOUND-FX	21%
HANDHABUNG	78%
DAUERSPASS	63%
VARIABEL: 3 STUFEN	
PREIS	DM 89,-

SPEICHERBEDARF	512 KB	
DISKS/ZWEITFLOPPY	2	JA
HD-INSTALLATION	JA	
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE	
DEUTSCH	KOMPLETT	

WIR HOLEN IHNEN DIE STERNE VOM HIMMEL...

doch die Außerirdischen verlangen einen
astronomisch hohen Preis dafür

UFO
ENEMY UNKNOWN

FÜHREN SIE DIE IRDISCHE STREITMACHT IN DEN KAMPF GEGEN DEN
AUSSERIRDISCHEN TERROR

MICROPROSE

FÜR IBM-PC UND KOMPATIBLE UND COMMODORE AMIGA

Puff und Blow sind im Plattform-Turm ihres Widersachers gefangen und müssen nun versuchen, dem 100 Screens großen Gefängnislabyrinth zu entkommen – und der Hausschlüssel wartet natürlich in der Turmspitze. Entweder allein oder in brüderlicher Gemeinsamkeit darf somit Etage um Etage unter Zeitdruck von allen Bösewichtern gesäubert werden. Die käferartigen Gegner sind ihrerseits auf die jeweils fünf Heldenleben scharf, die unsere Flüchtlinge mit ihren Methangaswummen verteidigen: Zuerst werden die Angreifer betäubt, dann saugt man die produzierte Gasblase wieder auf und klatscht die noch kurze Zeit Besinnungslosen gegen irgendein Hindernis – klar, daß die Opfer einer solchen Behandlung nicht nur den Löffel, sondern auch alle mitgeführten (Spielzeug-) Boni abgeben! Andere Extras (z.B. für mehr Tempo oder vorübergehende Unbesiegbarkeit) tauchen meist nur kurzfristig am Screen auf und müssen schleunigst eingesackt werden. Zusatzleben verdient man sich durch fleißiges Sammeln von Punkten bzw. Spielkarten; darüber hinaus enthalten einige Abschnitte Geheimtüren, die zu Schatzkammern führen. Dazu gibt's die seit „Gauntlet" bekannten Gegner-Generatoren, die natürlich umgehend zerstört werden sollten. Anders gesagt: Das Gameplay der Methanbrüder riecht reichlich abgestanden, hinzu kommt eine unfaire Kollisionsabfrage – und Paßwörter wären sicher auch kein überflüssiger Luxus gewesen...

Trotz der „kindgerechten" Präsentation kommt daher so was wie Spaß selbst unter jungen Methanisten höchstens im Zweierbetrieb auf. Was übrigens auch für die gleichzeitig veröffentlichte CD-Version gilt, die sich ihr dezentes Plus an Grafik und Sound mit zehn Mark Aufpreis bezahlen läßt. (ms)

Wenig Spaß im Gas

SUPER METHANE BROS.
(APACHE)

PLATTFORM-ACTION

58% „GIFTGAS"

GRAFIK	62%
ANIMATION	64%
MUSIK	68%
SOUND-FX	62%
HANDHABUNG	59%
DAUERSPASS	55%
FÜR FORTGESCHRITTENE	
PREIS	DM 69,-

SPEICHERBEDARF	1 MB	
DISKS/ZWEITFLOPPY	2	NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN	
SPEICHERBAR	NEIN	
DEUTSCH	ANLEITUNG	

Es wurde Zeit für etwas völlig Neues

JUDGMENT DAY

Die wichtigste Seite des M

AGA inside

AMIGA 1200			AMIGA CD-32		
1869	DV	64,90	7 Gates of Jambala	EV	59,90
Airbucks	EV	64,90	Alfred Chicken	DA	59,90
Alien Breed II	DA	54,90	Alien Breed/Qwak	DA	59,90
Alfred Chicken	DA	49,90	Arabian Nights	DA	47,90
Anstoss	DV	67,90	Bubba'n Stix	DA	64,90
Body Blows Galactic	DA	54,90	Castles II	EV	64,90
Burning Rubber	DA	59,90	Chambers of Shaolin	EV	59,90
Burntime	DV	67,90	Chaos-Engine	DA	59,90
Chaos-Engine	DA	47,90	Chuck Rock	DA	39,90
Civilization	DV	69,90	D-Generation	DA	49,90
D-Generation	DA	35,90	Dangerous Streets	DA	59,90
Dennis	DA	49,90	Deep Core	DA	47,90
Der Clou	DV	69,90	Dennis	DA	54,90
Diggers	DA	69,90	Disposable Hero	DA	64,90
Donk	DA	49,90	Elite II-Frontier	DV	64,90
Dynatech	DV	54,90	Fireforce	EV	59,90
Global Domination	DA	59,90	Fly Harder	DA	49,90
Int.Golf Champ.	DA	54,90	Games & Goodies	EV	49,90
Ishar	DA	59,90	Global Effect	DA	69,90
Ishar II	DV	54,90	Int.Karate +	EV	49,90
Jurassic Park	DA	59,90	John Barnes Football	EV	49,90
Morph	DA	59,90	Labyrinth of Time	EV	54,90
Naughty Ones	DV	49,90	Lemmings + Mouse	DA	64,90
Nigel Mansell	DA	64,90	Liberation	EV	59,90
Oskar	DA	47,90	Lotus Trilogie	DA	64,90
Overkill	DA	49,90	Mean Arenas	DA	47,90
Penthouse Hot Num.	DV	59,90	Microcosm	DA	99,90
Pinball Fantasies	DA	54,90	Microcosm-Lim.Ed.	DA	109,9
Robocod	DA	29,90	Morph	DA	47,90
Ryder Cup	EV	64,90	Naughty Ones	DV	54,90
Seek & Destroy	DA	49,90	Nick Faldo Golf	DA	69,90
Second Samurai	DA	64,90	Nigel Mansell	DA	64,90
Sim Life	DV	79,90	Now what I call games	DA	59,90
Simon the Sorcerer	DV	79,90	Now what I call games II	DA	59,90
Skidmarks	DA	54,90	Overkill / Lunar C	DA	54,90
Sleepwalker	DA	59,90	Pinball Fantasies	DA	59,90
Soccer Kid	DA	59,90	Pirates Gold	DA	59,90
Star Trek	EV	67,90	Psycho Killer	EV	64,90
Strategem	EV	64,90	Prey	EV	64,90
Transarctica	DA	64,90	Project-X/F-17 Chal.	DA	59,90
Trolls	DA	29,90	Robocod	DA	59,90
Whales Voyage	DV	59,90	Second Samurai	DA	59,90
When two worlds war	DA	55,90	Seek & Destroy	DA	47,90
Zool	DA	47,90	Sensible Soccer	DA	47,90
Zool 2	DA	49,90	Sim City	EV	64,90
			Sleepwalker	DA	54,90
			Summer Olympics	DA	49,90
			Super Putty	EV	49,90
			Town with no name	EV	64,90
			Trivial Pursuit	EV	69,90
			Trolls	DA	54,90
			Whales' Voyage	DV	54,90
			Zool	DA	54,90

*folgende Hardware nur gegen Vorkasse zuzüg. 30,- Versandkosten

MPEG Filme und Musikvideos	
Black Rain EV(ab 18J.)	49,90
Star Trek EV	49,90
Andrew Lloyd Webber	49,90
Cortoon Carnival EV	59,90
Bon Jovi-Keep the Faith	49,90
Top Gun EV	49,90
Nackte Kanone 2 EV	49,90
Bryan Adams	49,90
Patriot Games EV	49,90

Alle Angaben ohne Gewähr

Amiga 1200 / CD-32 Hardware +MPEG	
Amiga 1200*	649,90
AMIGA CD-32*	659,90
MPEG-Module*	459,90
Mouse f.CD-32	39,90
Tastatur " "	149,90

AMIGA Es wurde Zeit für etwas völlig Neues

Der Versand erfolgt per Nachnahme o. per Vorkasse ab 8,- +Nachnahme u. +Zahlkartengebühr

JUDGMENTDAY

Die wichtigste Seite des Monats

AMIGA

Bestellannahme von $9^{00}-18^{00}$

Inh.M.Böcker

PREISÄNDERUNG VORBEHALTEN

TEL.:07731/12248 /69921

FAX.:07731 /69755

JUDGMENT DAY
Hauptstr.2
78224 SINGEN

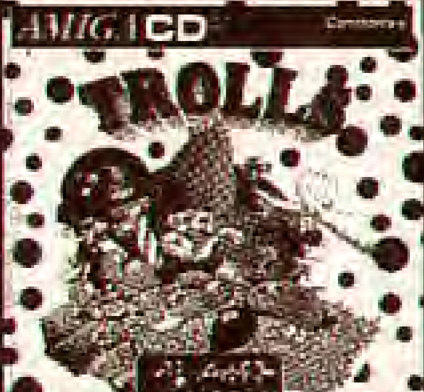
Titel *AMIGA*		Preis	Titel *AMIGA*		Preis
1869	DV	65,90	Global Gladiators	DA	47,90
Airbus A320–American Edition	DV	83,90	Goal	DA	54,90
Airbus A320–Europe Edition	DV	65,90	Goblins	DV	58,90
Airforce Commander	DA	64,90	Goblins 2	DV	65,90
Alfred Chicken	DA	49,90	*GOBLIINS 3*	DA	65,90
Alien 3	DA	47,90	Gunship 2000	DA	65,90
Alien Breed II	DA	47,90	Hannibal	DV	65,90
Ambermoon	DV	77,90	Hired Guns	DV	58,90
Anstoss	DV	65,90	History Line 1914–1918	DV	65,90
APOCALYPSE	DA	47,90	Humans	DA	59,90
Aquaventura	DA	49,90	Humans Race–St.Alone	DA	59,90
Arabian Nights	DV	56,90	Indiana Jones IV/Adv.	DV	78,90
Archer McLean Pool Billard	DA	47,90	*INNOCENT UNTIL CAUGHT*	DV	65,90
A–Train Cons.Set	DV	39,90	Ishar II	DV	53,90
Aufschwung Ost	DV	54,90	Jonathan	DV	75,90
AWARD WINNERS 2	DA	64,90	Jurassic Park	EV	49,90
B–17 Flying Fortress	DA	65,90	Jurassic Park	DA	53,90
Bart vs.the World	DA	49,90	Kingmaker	DA	65,90
BAT 2	DA	71,90	*LAST ACTION HERO*	DA	44,90
Battle Isle Data Disk 2	DA	47,90	Legend of Kyrandia	DV	79,90
Battle Team	DA	65,90	*LEGEND OF SORACIL*	DA	47,90
BENEATH A STEEL SKY	DV	69,90	Lemmings Doppelpack	DA	59,90
BIG SEA	DV	58,90	Lemmings II	DA	58,90
Bill´s Tomato Game	DA	54,90	Lords of Power	DV	71,90
Bitmap Brothers Collection 1	DA	59,90	Lord of the Rings	DV	59,90
Blastar	DA	47,90	Lost Vikings	DV	65,90
Body Blows Galactic	DA	47,90	Lothar Matthäus	DV	58,90
BRION THE LION	DA	49,90	Lotus Trilogie	DA	53,90
BUBBA N STIX	DA	49,90	Micro Machines	DA	47,90
Bundesliga Man.Prof.2.0	DV	65,90	Monkey Island II	DV	77,90
Burntime	DV	65,90	Morph	DA	47,90
Campaign II	DA	69,90	Mortal Combat	DA	53,90
Cannon Fodder	DA	53,90	*NAUGHTY ONES*	DA	47,90
Chaos–Engine	DA	47,90	Nick Faldo Golf	DA	74,90
Civilization	DV	74,90	Oskar	DA	47,90
CLIFFHANGER	DA	44,90	*PERIHELION*	DA	54,90
Cool Spot	DA	53,90	Penth.Hot Numbers Deluxe	DV	53,90
Cosmic Spacehead	DA	47,90	Pinball Compilation	DA	59,90
Crazy Sports Football	DA	53,90	*PIZZA CONNECTION*	DV	78,90
CHRISTIPH KOLUMBUS	DV	71,90	Prime Mover	DA	53,90
Curse of Enchantia	DA	74,90	*PUGSY*	DA	54,90
Cyberpunks	DA	54,90	Red Zone	DA	54,90
Das Schwarze Auge	DV	74,90	Reach for the Skies	DA	49,90
Dennis–The Menace	DA	49,90	Risky Woods	DA	49,90
Der Patrizier	DV	65,90	Road Rash	DA	54,90
DER CLOU	DV	69,90	Sensible Soccer	DA	47,90
Die Siedler	DV	77,90	*SECOND SAMURAI*	DA	59,90
Disposable Hero	DA	47,90	Sim City Deluxe	DV	77,90
Dogfight	DA	67,90	Sim Life	DV	77,90
Donk	DA	47,90	*SIMON THE SORCERER*	DV	67,90
Dreamlands	DV	53,90	*SKIDMARKS*	DA	47,90
Dune II	DV	53,90	Soccer Kid	DA	58,90
Dun.Master & Chaos str.back	DV	59,90	*SOFTWARE MANAGER*	DV	66,90
Dynablaster	DA	58,90	Space Hulk	DA	65,90
Dynatech	DV	53,90	Space Legends	DA	65,90
Eishockey Manager	DV	71,90	Strategem	DV	69,90
Elite II–Frontier	DV	53,90	Syndicate	DV	58,90
Elysium	DV	65,90	*TEAM–17 COLLECTION*	DA	59,90
Epic	DA	59,90	*TERMINATOR II/ARCADE*	DA	53,90
F–117 A Nighthawk	DA	67,90	Tornado	DA	65,90
F1	DA	59,90	Traps´n Treasures	DV	59,90
FANTASTIC ADV. DIZZY	DA	49,90	Turrican 3	EV	47,90
FATMAN	DA	49,90	Turrican 3	DA	54,90
Fantastic Worlds	DA	74,90	Uridium 2	DA	47,90
Fire and Ice	DA	47,90	Walker	DA	59,90
Flashback	DV	59,90	War in the Gulf	DV	67,90
Formula One Grand Prix	DA	77,90	Winter Olympics	DA	59,90
Fury of Furries	DA	53,90	Wiz´n Liz	DA	59,90
Genesia	EV	53,90	Whales´Voyage	DV	65,90
Global Dimination	DA	64,90	Wonderdog	DA	49,90
GLOBDULE	DA	53,90	Zool II	DA	47,90

Preishits *Amiga*

Titel		Preis
3D Pool	[illegible]	[illegible]
688 Attack Sub	[illegible]	[illegible]
Addams Family	[illegible]	[illegible]
Air Support	[illegible]	[illegible]
Alien Breed–Special Edition	[illegible]	[illegible]
Another World	[illegible]	[illegible]
Aquatic Games	[illegible]	[illegible]
Assassin B-Mix	[illegible]	[illegible]
A-Train	[illegible]	[illegible]
Bards Tale 3	[illegible]	[illegible]
Batman–The Movie	[illegible]	[illegible]
Battlechess II	[illegible]	[illegible]
Battlehawks 1942	[illegible]	[illegible]
Battle Squadron	[illegible]	[illegible]
Big Nose the Caveman	[illegible]	[illegible]
Birds of Prey	[illegible]	[illegible]
Black Crypt	[illegible]	[illegible]
Blues Brothers	[illegible]	[illegible]
Bubble Bobble	[illegible]	[illegible]
Budokan	[illegible]	[illegible]
California Games II	[illegible]	[illegible]
Celica GT4 Rallye	[illegible]	[illegible]
Combat Air Patrol	[illegible]	[illegible]
Crazy Cars 3	[illegible]	[illegible]
Chuck Rock II	[illegible]	[illegible]
Creatures	[illegible]	[illegible]
Cruise for a Corpse	[illegible]	[illegible]
Crystal Kingdom Dizzy	[illegible]	[illegible]
Cycles	[illegible]	[illegible]
Eye of the Beholder	[illegible]	[illegible]
Eye of the Beholder II	[illegible]	[illegible]
F-15 Strike Eagle II	[illegible]	[illegible]
F-16 Combat Pilot	[illegible]	[illegible]
F-17 Challenge	[illegible]	[illegible]
F-19 Stealth Fighter	[illegible]	[illegible]
F-29 Retaliator	[illegible]	[illegible]
Face Off	[illegible]	[illegible]
Fighter Bomber	[illegible]	[illegible]
Fimbo's Quest	[illegible]	[illegible]
Future Wars	[illegible]	[illegible]
Gem-X	[illegible]	[illegible]
Go for Gold	[illegible]	[illegible]
Graham Taylor Soccer	[illegible]	[illegible]
Grand Prix Circuit	[illegible]	[illegible]
Great Courts II	[illegible]	[illegible]
Gunboat	[illegible]	[illegible]
Gunship	[illegible]	[illegible]
Handball	[illegible]	[illegible]
Heroes Quest	[illegible]	[illegible]
Hill Street Blues	[illegible]	[illegible]
Honda RVF	[illegible]	[illegible]
Hook	[illegible]	[illegible]
Hot Numbers–Penthouse	[illegible]	[illegible]
Hoyles Book of Games	[illegible]	[illegible]
Hoyles Book of Games II	[illegible]	[illegible]
Hudson Hawk	[illegible]	[illegible]
Indiana Jones 3/Adv.	[illegible]	[illegible]
Indianapolis 500	[illegible]	[illegible]
Jack Nicklaus Golf	[illegible]	[illegible]
Jaguar XJ220	[illegible]	[illegible]
James Pond	[illegible]	[illegible]
John Madden Football	[illegible]	[illegible]
Kings Quest	[illegible]	[illegible]
Kings Quest 2	[illegible]	[illegible]
Knights of the Sky	[illegible]	[illegible]
Last Ninja 2	[illegible]	[illegible]
Last Ninja 3	[illegible]	[illegible]
Leisure Suit Larry	[illegible]	[illegible]
Leisure Suit Larry 2	[illegible]	[illegible]
Lethal Weapon	[illegible]	[illegible]
Links	[illegible]	[illegible]
Lionheart	[illegible]	[illegible]
Lombard RAC Rally	[illegible]	[illegible]
Loom	[illegible]	[illegible]
Lotus	[illegible]	[illegible]
Lotus II	[illegible]	[illegible]
M1-Tank Platoon	[illegible]	[illegible]
Manchester United Europe	[illegible]	[illegible]
Maniac Mansion	[illegible]	[illegible]
Maniac Mansion	[illegible]	[illegible]
Microprose Soccer	[illegible]	[illegible]
Moonwalker 2	[illegible]	[illegible]
Myth	[illegible]	[illegible]
Nascar Challenge	[illegible]	[illegible]
Nightshift	[illegible]	[illegible]
Ninja Remix (Last Ninja 1)	[illegible]	[illegible]
North & South	[illegible]	[illegible]
One Step Beyond	[illegible]	[illegible]
Operation Stealth	[illegible]	[illegible]
Operation Harrier	[illegible]	[illegible]
Oriental Games	[illegible]	[illegible]
Panza Kick Boxing	[illegible]	[illegible]
Parasol Stars	[illegible]	[illegible]
PEPE Hammer	[illegible]	[illegible]
Pictionary	[illegible]	[illegible]
Pinball Magic	[illegible]	[illegible]
Pipemania	[illegible]	[illegible]
Pirates	[illegible]	[illegible]
Police Quest	[illegible]	[illegible]
Populous Edition	[illegible]	[illegible]
Powermonger	[illegible]	[illegible]
Premiere	[illegible]	[illegible]
Prince of Persia	[illegible]	[illegible]
Project-X Special Edition	[illegible]	[illegible]
Push Over	[illegible]	[illegible]
Qwak	[illegible]	[illegible]
Quest for Glory	[illegible]	[illegible]
Rainbow Islands	[illegible]	[illegible]
Railroad Tycoon	[illegible]	[illegible]
RBI 2 Baseball	[illegible]	[illegible]
Rick Dangerous II	[illegible]	[illegible]
Robin Hood (Kixx)	[illegible]	[illegible]
Robin Hood–Legends Quest	[illegible]	[illegible]
Robocop 3	[illegible]	[illegible]
Saint Dragon	[illegible]	[illegible]
Shadowlands	[illegible]	[illegible]
Shadow of the Beast 3	[illegible]	[illegible]
Silent Service II	[illegible]	[illegible]
Sink or Swim	[illegible]	[illegible]
Silly Putty	[illegible]	[illegible]
Sim Ant	[illegible]	[illegible]
Sim Earth	[illegible]	[illegible]
Space Quest	[illegible]	[illegible]
Stardust	[illegible]	[illegible]
Stunt Car Racer	[illegible]	[illegible]
Storm Master	[illegible]	[illegible]
Street Fighter II	[illegible]	[illegible]
Striker	[illegible]	[illegible]
Strike Fleet	[illegible]	[illegible]
Supercars	[illegible]	[illegible]
Supercars II	[illegible]	[illegible]
Super Monaco Grand Prix	[illegible]	[illegible]
Super Space Invaders	[illegible]	[illegible]
Secret of Monkey Island	[illegible]	[illegible]
Secret of Monkey Island	[illegible]	[illegible]
Tennis Cup II	[illegible]	[illegible]
Terminator II	[illegible]	[illegible]
Test Drive II	[illegible]	[illegible]
Thomas–The Tank Engine	[illegible]	[illegible]
Thunderhawk	[illegible]	[illegible]
Titus the Fox	[illegible]	[illegible]
Treasure Island Dizzy	[illegible]	[illegible]
Triple Action Pack 4	[illegible]	[illegible]
Trivial Pursuit	[illegible]	[illegible]
Trolls	[illegible]	[illegible]
Turrican	[illegible]	[illegible]
Turrican 2	[illegible]	[illegible]
Videokid	[illegible]	[illegible]
Wing Commander	[illegible]	[illegible]
Wing Commander	[illegible]	[illegible]
Wolfchild	[illegible]	[illegible]
WWF Wrestlemania	[illegible]	[illegible]
WWF Wrestling 2	[illegible]	[illegible]
Yoe Joe	[illegible]	[illegible]
Zak McKraken	[illegible]	[illegible]
Zak McKraken	[illegible]	[illegible]

solange Vorrat reicht

Oskar 500 / 1200/ CD–32
42,90 / 45,90 /49,90



Trolls 500 / 1200 /CD–32
29,90 / 29,90 / 49,90

Judgment Day – Der König unter den *Amiga* – Versandhändlern

KINTOPP MARKE PSYGNOSIS: VOM

An den Kinokassen mußte sich Schwarzeneggers letzter Actionheld der Urgewalt von Spielbergs Dinosauriern beugen – und das Spiel zum Film fällt gegenüber der Genrekonkurrenz ebenfalls ab.

Wie bei der sechs Monate alten SNES-Version hat man die Story des kleinen Danny, der zwischen der Realität und der Zelluloid-Welt seines Idols Jack Slater hin- und herpendelt, zum derben Prügelszenario umgestaltet: Der Spieler begleitet das ganz ansehnlich gezeichnete Arnie-Sprite durch horizontal scrollende Hinterhöfe und Lagerhallen, um die meist im halben Dutzend angreifenden Schergen des fiesen Mr. Benedikt aufzumischen. An und für sich keine schlechte Sache, denn am Amiga war dergleichen ja seit „Final Fight" nicht mehr zu sehen. Nur leider macht das Gameplay hier bald schlapp! So beherrscht unser Held bloß sechs Standardhiebe bzw. -tritte, Special Moves oder gar höhere Luftakrobatik fehlen komplett. Als einzige „Besonderheit" gibt es Kisten mit frischer Energie oder Zusatzleben, ansonsten tut sich herzlich wenig: Ständig prügelt man auf dieselben Lederfrauen, Messerstecher oder Axtschwinger ein und legt sie mit derselben Angriffstaktik flach. Für Abwechslung sind höchstens die Endgegner gut, welche man im leichtesten Schwierigkeitsgrad allerdings binnen zwei Stunden erledigt – wenig robuste Kontrahenten, bis zu fünf Heldenleben und vier Continues machen's möglich.

Der letzte Klopper...

Man muß also schon Durchhaltevermögen besitzen, um sich durch alle fünf Levels zu prügeln. Die farbarmen Szenarios sind nämlich an Tristesse kaum zu überbieten, den kleinen Gegnersprites hat man nur wenig Animationen zukommen lassen, und Slater bewegt sich viel zu langsam; oft kann man sich allein wegen der trägen Steuerung nicht mehr rechtzeitig verteidigen. Gelungen ist bloß die Heavy Metal-Begleitung, im übrigen hat der Titel schon recht: Diese Digi-Keilerei ist wirklich so ziemlich das Letzte.

Das ist noch eins der schöneren Szenarien

LAST ACTION HERO
(PSYGNOSIS)

PRÜGEL-ACTION

44% „KRAFTLOS"

GRAFIK	42%
ANIMATION	44%
MUSIK	73%
SOUND-FX	48%
HANDHABUNG	52%
DAUERSPASS	42%
VARIABEL: 4 STUFEN	
PREIS	DM 49,-

SPEICHERBEDARF	1 MB	
DISKS/ZWEITFLOPPY	2	JA
HD-INSTALLATION	NEIN	
SPEICHERBAR	NEIN	
DEUTSCH	ANLEITUNG	

Dreimal das gleiche Leinwand ihre Karriere in Cinemascope, Konsolen-Screen umgesetzt un ter Psygnosis jetzt zum Budget

DRA

Mit dem gleichnamigen PC-Adventure hat dieses actionreiche Jump & Run eigentlich nur den Titel gemein – mit der grauenhaften Versoftung für das Super Nintendo leider sehr viel mehr...

Der Spieler schlüpft in die Rolle des Vampirjägers Jonathan Harker, um dessen von Dracula entführte Braut Mina zu befreien. Dazu muß Jonathan neun düster gezeichnete und horizontal scrollende Miniwelten (Kneipe, Kerker, Schloß etc.) ablatschen und dort alle Särge per Fußtritt zerstören. Der mit vier Bildschirmleben präparierte Sargsucher wird via Stick durch die mit diversen Türen und Treppen abgetrennten Räumlichkeiten gesteuert. Die dort zuhauf herumwuselnden Ratten, Spinnen, Fledermäuse, Zombies und Vampire putzt man mittels Faustkieben und Fußtritten weg – was nicht besonders schwerfällt, weil sie stereotyp ihrer vorgezeichneten Bahn folgen. Wer trotzdem Probleme beim Monsterklatschen hat, kann zudem kleine Kreuze aufsammeln

Särge pflastern seinen Weg

ACTIONMOVIE ZUR MOVIEACTION

ormat: Alle Games begannen urden dann von Sony auf den sind dank der Konzerntoch- rif in Amigavision erhältlich.

und abfeuern, daneben dürfen energiespendende Blutkonserven und Schlüssel für die Türen eingesackt werden. Eine Infoleiste am unteren Rand gibt unterdessen Auskunft über die verbleibende Lebensenergie, den Kreuzvorrat sowie die Anzahl der noch aufzuspürenden Särge.

Die nicht gerade umfangreichen Levels sind sich frappierend ähnlich, dasselbe gilt für die ziemlich dämlich agierenden Unholde. Zusätzlich geschmälert wird die Motivation von diversen Bugs, darüber hinaus darf man in Ermangelung einer Speicheroption nach dem Aushauchen des letzten Jägerlebens wieder ganz von vorne anfangen. Um wenigstens ein bißchen Lob zu verteilen, sei auf die ordentliche Steuerung und die akzeptable Soundkulisse hingewiesen. Aber gegen Meister des Genres wie etwa „Flashback" oder „Prince of Persia" ist Dracula sozusagen ein blutiger Laie...

Läßt man den kaum vorhandenen Spielspaß mal beiseite, konnte die Mega CD-Fassung des Stallone-Streifens zumindest mit aufwendiger Grafik glänzen – im Amiga-Gebirge herrscht dagegen in jeder Hinsicht Not & Elend!

Rambo ist hier nicht Rambo, sondern Gabe Walker, der für das FBI geklautes Geld aufklauben muß, welches durch einen Flugzeugabsturz schön gleichmäßig in den Rocky Mountains verteilt wurde. Dabei ist auf dem sieben Levels großen Klettermassiv genau eine gute Idee zu finden, nämlich der „thermodynamische Energiebalken": Wenn das Heldensprite zu lange auf einem Fleck verharrt, erfriert es, weil es (wie Sly im Film) den Berg im sportlich-legeren Kurzarmhemd erklimmen will. Der Rest ist größtenteils seit anno Tobak bekannt, man kann also springen, sammeln, zuschlagen und schießen, sich später auch an Seilen entlanghangeln und zum Aufwärmen (= Energie aufladen) Geldscheine verbrennen. Außerdem sind ein Mini-Inventory für Bergsteigerschuhe etc. sowie eine Continuefunktion nach Verlust der drei Leben vorhanden.

Wir empfehlen ja öfter mal ein Probespielchen vor dem Kauf, aber hier ist eher die Vereinbarung eines Rückgaberechts mit dem Verkäufer anzuraten! Gründe dafür gibt's wie Schnee in den Alpen, deshalb nur eine kleine Auswahl: Der einzige „Reiz" des läppischen Gameplays besteht im millimetergenauen Hüpfen, für den Wiederanpfiff nach einem Lebensverlust sind nur wenige Startstellen vorgesehen, das Intro besteht lediglich aus ein paar SW-Standbildern, und was die Gesamtpräsentation angeht, so erreicht gerade mal die Begleitmusik das heute übliche Durchschnittsniveau. Von den alten Psygnosis-Großtaten ist dieser Totalreinfall jedenfalls weiter entfernt, als die Filmgangster es von der Kohle waren... (rl/md/mm)

Sollte da etwa ein C64-Emulator im Spiel sein?!

Der Abgrund ruft...

DRACULA
(PSYGNOSIS)
PLATTFORM-SARG

56% „OHNE BISS"

GRAFIK	60%
ANIMATION	60%
MUSIK	65%
SOUND-FX	61%
HANDHABUNG	68%
DAUERSPASS	54%
FÜR FORTGESCHRITTENE	
PREIS	DM 49,-

SPEICHERBEDARF	1 MB	
DISKS/ZWEITFLOPPY	2	NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN	
SPEICHERBAR	NEIN	
DEUTSCH	ANLEITUNG	

CLIFFHANGER
(PSYGNOSIS)
KLETTER-BERG

29% „VOLL ABGESTÜRZT"

GRAFIK	48%
ANIMATION	44%
MUSIK	55%
SOUND-FX	48%
HANDHABUNG	32%
DAUERSPASS	26%
FÜR GEÜBTE	
PREIS	DM 49,-

SPEICHERBEDARF	1 MB	
DISKS/ZWEITFLOPPY	1	NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN	
SPEICHERBAR	NEIN	
DEUTSCH	ANLEITUNG	

CINEMABILIAS CINEMASCOPE COMPETITION

Glamour, Glitter & Grauen

Die Traumfabrik läßt grüßen: Bei diesem Preisausschreiben im Breitwandformat kann man kein einziges Computerspiel gewinnen – aber viele tolle Raritäten rund um die Leinwand, die nicht nur Kinofans entzücken!

Obwohl hier alles ein bißchen anders ist als sonst, wollen wir doch ganz normal mit der Vorgeschichte beginnen: Der Bremer Versandhändler Cinemabilia (Martinistr. 57, 28195 Bremen, Tel.: 0421/174900) hat gerade seinen neuen Katalog Nr. 7 mit über 12.000 verschiedenen Artikeln herausgebracht. Darin findet man VHS-Videos, Laserdisks, Filmplakate, Starfotos, Soundtracks, Modellbausätze und überhaupt so ziemlich alles, was irgendwie mit Film und Kino zu tun hat. Besonders für Sammler ist das weitgefächerte Sortiment eine wahre Fundgrube, denn bei vielen Titeln ist neben der deutschen Fassung auch das (meist englische oder amerikanische) Original lieferbar; dazu gibt's seltene Einzelstücke, Hintergrundmaterial und Merchandising-Artikel aller Art. Und ein paar der köstlichsten Köstlichkeiten im riesigen Cinemabilia-Angebot könnt Ihr hier gewinnen!

Eine komplette Auflistung der Preise haben wir uns ausnahmsweise gespart, weil wir dazu 85 Einzelposten anführen müßten – in Fortunas Füllhorn finden sich z.B. je zehn „Jurassic Park"-Rucksäcke, „Star Trek"-Fanbücher und „Robocop 3"-Plakate. Stark sind auch die Gesichtsmaske von Freddy Krüger („Nightmare"), seine messerscharfen Handschuhe, Jasons Gesichtsverschönerer („Freitag, der 13."), das Buch zum Film „Werner – Beinhart" oder die Darth Vader-Armbanduhr („Star Wars"). Auch „Star Trek"-Videos und Dinosaurier-Modellbausätze sind reichlich vorhanden; dieses Schatzkästlein strotzt also nur so von cineastischen Leckereien!

Nun sollt Ihr aber noch erfahren, welcher Weg nun zum großen Kinoglück führt. Dafür können schon zwei Wörter genügen, vorausgesetzt, sie bilden die richtige Antwort auf unsere

PREISFRAGE:
WIE HEISST DER REGISSEUR VON JURASSIC PARK?

Alles andere sollte jetzt kein Problem mehr darstellen: Wir erwarten Eure Postkarte bis zum 8.7.1994 (Einsendeschluß!), die Mitarbeiter von Cinemabilia, des Joker Verlags und der Rechtsweg sind ausgeschlossen. Allen übrigen Hollywood-Fans wünschen wir natürlich viel Glück und gute Unterhaltung!

Joker Verlag
„Cinemabilia Competition"
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn

85 HEISSE RARITÄTEN FÜR CINEASTEN ZU GEWINNEN!

HOL DIR DEN JOKER INS REGAL!

NEU

ALS EXKLUSIVE SAMMLER-EDITION MIT EINEM HANDSIGNIERTEN VORWORT VON MICHAEL

39,80 DM pro Buch

SONDERSERVICE FÜR JOKER-LESER:

Wer es auf seiner Bestellung vermerkt, erhält die durchgehend farbig gedruckte, inhaltlich aktualisierte und mit vielen Fotos ausgeschmückte Sammlung der größten Joker-Highlights mit einer persönlichen Widmung von seinem Lieblings-Redakteur!

Bestelladresse:

Joker Verlag · „JOKER SHOP" · Bretonischer Ring 2 · 85630 Grasbrunn

(Nachnahmesendung ist nur im Inland möglich, bei Vorkasse (Geld oder Scheck liegt bei) bitte 5.– DM Postgebühren im Inland bzw. 10.– DM für Auslandsbestellungen dazuschlagen.

Immer wieder tut sich um diese Jahreszeit das große, dunkle, böse Sommerloch auf und verschlingt einen satten Teil der Spieleproduktion. Okay, an saisonal schwankende Neuerscheinungen sind wir inzwischen gewöhnt – aber was hat das mit Euren Hitlisten zu tun?!

Offenbar eine ganze Menge denn sobald die Sonne am Himmel lacht, weinen wir über kaum veränderte Charts Eurerseits. Auch im Sommer 94 präsentieren sich die Leser-Favoriten mal wieder ohne nennenswerte Verschiebungen gegenüber der Vornummer, bloß im unteren Bereich sind ein paar (auch nicht mehr ganz neue) Neuzugänge zu verzeichnen. Es kann aber natürlich sein, daß es sich hier nur um die Ruhe vor dem Sturm handelt, denn auf der Verkaufsseite der Medaille stehen mit „Pizza Connection", „Beneath a Steel Sky" und anderen vielversprechenden Kandidaten die Chartbreaker schon Gewehr bei Fuß!

Bis diese Newcomer sich freilich in die Dauertabellen („Top Seller des Jahres" und „Die großen 10") vorgearbeitet haben, werden noch etliche Liter Weißbier durch durstige Redakteurskehlen fließen. Inzwischen könnte man sich die Zeit daher getrost mit ein paar kurzweiligen Hüpficals vertreiben, von denen wir weiter unten einige besonders gelungene aufzählen. Nur unser Redaktions-Gruftie Joe fliegt, wie aus den „Personal Favorites" ersichtlich, auch bei Sonnenschein lieber durch den dunklen Weltraum – vermutlich, weil Gebißträger beim Hüpfen immer so auf ihre falschen Beißer achten müssen...

Na, egal. Denn springende Jünglinge hin und greise Piloten her, der schönste Teil unseres heutigen Sommerfestes ist wieder einmal die traditionelle Verlau..., äh, Verlosung. Oder will hier etwa jemand allen Ernstes andeuten, daß Games wie

1 x Donk
1 x Hannibal
1 x F29 Retaliator

keine Sünde wert seien? Will keiner andeuten, gell? Zumal Ihr ja nicht einmal zu sündigen braucht, um so ein starkes Spiel kostenlos abgreifen zu können – obwohl wir darüber noch einmal mit uns reden ließen, zumindest, was den weiblichen Teil der Leserschaft angeht. Nein, nein, vergeßt das bitte wieder, denn eine Postkarte mit Euren momentanen Lieblings-Progis (1200er-Versionen bitte kennzeichnen) genügt vollkommen! Wir tauchen dann wieder ab in die Kartenflut, ermitteln durch Zählung die „Top Twenty" des nächsten Hefts und lassen bei der Gelegenheit gleich Fortuna nach den glücklichen Gewinnern fischen.

Tja, bleibt nur noch zu erwähnen, daß Ihr es getrost notieren dürft, wenn Euch einer der drei Preise als Angelköder besonders ins Auge gestochen hat („Aua!"). Eine passende Briefmarke auf dem Schrieb wäre aus postalischen Gründen ebenfalls kein Fehler. Euren Absender sollten wir lesen können, und unsere Adresse dürft Ihr nicht vergessen, weshalb wir sie als kleine Gedächtnisstütze nachfolgend notiert haben. Alsdann: Wer nach Preisen angelt, sündigt nicht! Und noch was: Wer zusätzlich sündigt, hat mehr vom Leben! Und schließlich: Petri Heil!

Joker Verlag
„Up & Down"
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn

UP & DOWN

DIE LAUNIGSTEN HÜPFER

1. MR. NUTZ	85%
2. SOCCER KID	85%
3. THE CHAOS ENGINE	85%
4. B.C. KID	85%
5. ZOOL	83%
6. COOL SPOT	81%
7. PUTTY	81%
8. ZOOL 2	80%
9. TRAPS'N'TREASURES	80%
10. JAMES POND 2 (CD32)	78%

DIE GROSSEN 10

1. (1) BUNDESL. MAN. PROF.	36
2. (2) INDIANA JONES IV	27
3. (4) EISHOCKEY MAN.	22
4. (3) WING COMMANDER	19
5. (5) ANSTOSS	19
6. (6) DIE SIEDLER	14
7. (7) MONKEY ISLAND II	4
8. (8) GOAL!	3
9. (9) TURRICAN 3	3
10.(10) THE CHAOS ENGINE	2

TOP SELLER DES JAHRES

1. (1) DIE SIEDLER	
2. (2) WING COMMANDER	
3. (3) ANSTOSS	
4. (4) EISHOCKEY MANAGER	
5. (5) ELITE II	
6. (7) SYNDICATE	
7. (9) GOAL!	
8. (8) MORTAL KOMBAT	
9. (6) LEMMINGS 2	
10. (–) AMBERMOON	

PERSONAL FAVORITES

Papa Joe

1. ELITE II
2. AMBERMOON
3. PINBALL FANTASIES
4. PIZZA CONNECTION
5. DER CLOU! (A 1200)

TOP TEN: A1200

1. (1) ANSTOSS
2. (7) SIMON THE SORCERER
3. (6) BODY BLOWS GALACTIC
4. (–) ALIEN BREED 2
5. (3) BURNTIME
6. (2) STAR TREK
7. (4) PINBALL FANTASIES
8. (5) 1869
9. (8) THE CHAOS ENGINE
10. (9) OSCAR

TOP TWENTY

1. (2) DIE SIEDLER
2. (4) ANSTOSS
3. (2) BUNDESLIGA MANAGER PROF.
4. (5) EISHOCKEY MANAGER
5. (8) WING COMMANDER
6. (9) INDIANA JONES IV
7. (12) SYNDICATE
8. (10) CIVILIZATION
9. (6) CANNONFODDER
10. (7) ELITE II
11. (3) TURRICAN 3
12. (13) DUNE 2
13. (16) GOAL!
14. (11) HISTORYLINE
15. (14) BURNTIME
16. (17) MONKEY ISLAND II
17. (–) MORTAL KOMBAT
18. (18) AMBERMOON
19. (–) STREET FIGHTER 2
20. (–) MICRO MACHINES

TOP SELLER

1. (1) DIE SIEDLER
2. (3) CANNONFODDER
3. (–) PIZZA CONNECTION
4. (7) ANSTOSS
5. (–) BENEATH A STEEL SKY
6. (6) ELITE II
7. (–) APOCALYPSE
8. (–) DARKMERE
9. (2) CHRISTOPH KOLUMBUS
10. (–) MONOPOLY

Eigentlich hätte das große Outing ja schon in der letzten Ausgabe stattfinden sollen, aber aus aktuellem Anlaß hat Dr. Freak sein Interview mit dem 25jährigen Ex-Cracker Markus Wiederstein verschoben. Schwamm drüber, denn heute wird gebeichtet!

?: *Markus, wann, wie und womit fing der illegale Abschnitt deines jungen Lebens an?*

MW: Da muß ich ungefähr 14 Jahre alt gewesen sein. Es ging damals noch am 64er ab, später hatte ich auch einen Amiga – in dieser Szene war ich dann allerdings nicht mehr so aktiv.

?: *Und wann war deine große Zeit?*

MW: Am aktivsten war ich in den Jahren 85 und 86. Damals war ich bei den Gruppen FLASH, PBA und FEDERATION AGAINST COPYRIGHT, die alle wie verrückt crackten und kopierten, wodurch wir sämtliche 64er-Programme mit als erste in Europa hatten. Ende 1988 habe ich mich dann aus der aktiven Szene zurückgezogen, seither organisiere ich nur noch Parties, genauer gesagt, unsere RADWAR-PARTIES in Heinsfeld. Über die letzte hat der Joker ja erst vor zwei Ausgaben berichtet.

?: *Stimmt, aber verweilen wir noch ein bißchen in der fernerenVergangenheit. Wie haben denn eure Arbeitsmethoden ausgesehen, seinerzeit war die Technik ja noch nicht so weit entwickelt wie heute?*

MW: Richtig, da praktisch keine bezahlbaren Modems existierten, haben wir ausschließlich Mail Trading gemacht, also alles auf dem normalen Postweg erledigt. Das allerdings weniger innerhalb Deutschlands, sondern vor allem mit den ausländischen Gruppen.

?: *Was hat dich eigentlich besonders an der Sache gereizt?*

MW: Wenn ich mich recht erinnere, war ich an den Spielen selbst gar nicht so sehr interessiert! Viel stärker hat mich die Möglichkeit fasziniert, auf diese Weise Leute aus Dänemark, Norwegen, Kanada oder den USA kennenzulernen, was mir ohne den Computer wahrscheinlich nie gelungen wäre. Das ist schon lustig, wenn man zwei-, dreimal die Woche Post aus aller Herren Länder kriegt, außerdem passierten da auch ganz witzige Sachen.

?: *Dann erzähl uns doch was aus deinem Anekdotenschatz!*

MW: Ich habe zum Beispiel mal so lange mit meinem dänischen Tauschpartner telefoniert, daß darüber meine Pizza im Ofen verkohlt ist. Mann, war ich deswegen sauer – doch zwei Tage später kam plötzlich per Kurier eine Pizza aus Dänemark an! Natürlich war die inzwischen völlig kalt, aber der Mensch freut sich trotzdem über so eine nette Geste. Auch sonst haben wir uns gegenseitig öfter kleine Souvenirs zugeschickt, teilweise sind daraus sogar richtige Computerfreundschaften entstanden. Vielleicht ist es ja das Alter, aber ich habe überhaupt das Gefühl, daß damals alles viel lockerer zuging als heute; auch wenn wir uns auf den berühmten Parties in Venlo trafen, hatten wir immer eine Menge Spaß zusammen.

?: *Das klingt alles so wunderbar entspannt – hattest du denn nie Ärger mit deinem illegalen Hobby?*

MW: Na klar hatte ich den! Ich gehörte gleichzeitig ja auch zum festen Redaktionsstamm der Commodore-Zeitschrift RUN – und als mir dabei zufällig mal ein Original in die Hände fiel, ist mir das, na, sagen wir „irgendwie aus den Fingern geglitten". Als dann zum Zeitpunkt der offiziellen Markteinführung bereits eine Raubkopie davon herumgeisterte, kriegte das irgend jemand beim Verlag spitz, und ich war draußen aus dem Geschäft!

?: *Hattest du auch schon Besuch von den grünen Männchen?*

MW: O ja, 1988 machte die Polizei sogar eine ausgewachsene Hausdurchsuchung bei mir. Wenn man sich's genau überlegt, war es sowieso bloß eine Frage der Zeit, bis die Ordnungshüter bei mir auftauchen würden, weil ziemlich viele Leute meine Adresse hatten. Und genauso ist es dann ja auch passiert. Dahintergesteckt ist die Firma Ariolasoft (*später United Software, zwischenzeitlich ganz weg von Fenster – Euer Doc*), die als Anwalt den berühmten Freiherrn von Gravenreuth hatte. Auf meinen Namen sind sie bei einer anderen Hausdurchsuchung gestoßen, denn ich war damals eigentlich schon ausgestiegen aus der Szene. Aber so 30 oder 40 Kopien lagen immer noch bei mir rum, und dazu gehörten leider auch ein paar Games von Ariola...

?: *Wie viele Jahre Knast hast du für deine Schandtaten abgesessen?*

MW: Och, das Verfahren wurde eingestellt, und ich bekam sogar meine Disks zurück – samt einem Siegelzeichen der Kripo!

?: *Hegst du deshalb noch einen geheimen Groll gegen den berühmten Szene-Anwalt?*

MW: Überhaupt nicht, ganz im Gegenteil: Wir verstehen uns prächtig!

Wieso sich ein Ex-Cracker prächtig mit Deutschlands oberstem Piratenjäger versteht, was Markus noch alles in der Szene erlebt hat und weshalb er letztlich ausgestiegen ist, das alles und mehr erfahrt Ihr im nächsten Heft!

Euer

DR. FREAK

I WANT YOU VERSAND 99

Jetzt anrufen und bestellen: (0 24 03) 2 11 88 MONTAG - FREITAG: 9.00 - 18.30 UHR · JÜLICHER STRASSE 53 - 55 · 52249 ESCHWEILER

AMIGA 500 / 600 / 2000

1869	V	64,99
A - Train	V	79,99
A - Train Construction Kit	V	39,99
AA Ancient Art of War i.t.Skies	A	39,99
Airbus A 320 Europa	V	64,99
Alfred Chicken	A	47,99
Alien 3	A	47,99
Alien Breed 2	A	47,99
Alien Breed Special Edition	A	24,99
Ambermoon	V	79,99
Anstoss	V	64,99
Apocalypse	A	47,99
Assassin Special Edition	A	26,99
Aufschwung Ost	V	54,99
B 17 Flying Fortress	A	39,99
B.C. Kid	A	47,99
Ballistic Diplomacy	V	35,99
Bart versus the World	A	47,99
Battle Isle 1 Datadisk 2	A	47,99
Battle Team (Battle Isle+Data)	V	64,99
Battle Isle 2	V	79,99*
Big Sea	A	59,99
Bob's Bad Day	A	54,99
Body Blows Galactic	A	47,99
Brian the Lion	**A**	**47,99**
Bundesliga Manager Prof 2.0	V	64,99
Burntime	V	64,99
Campaign 2	A	64,99
Cannon Fodder	A	54,99
Cardiaxx	A	26,99
Caribbean Disaster	V	64,99*
Chaos Engine	A	47,99
Chartbreaker	V	i.Vorb.*
Christoph Kolumbus	V	74,99
Chuck Rock - Son of Chuck	A	47,99
Civilization	D	77,99
Cliffhanger	**A**	**35,99**
Combat Air Patrol (C.A.P.)	A	59,99
Cool Spot	A	54,99
Cool World	A	64,99
Cosmic Spacehead	V	47,99
Crash Dummies	A	47,99*
Crazy (Brutal Sports) Football	A	54,99
Cyberpunk	A	54,99
Darkmere	**V**	**59,99**
Das schwarze Auge (1 MB)	V	74,99
Delivery Agent	V	35,99
Der Clou	**V**	**64,99**
Der Patrizier	V	64,99
Der Schatz im Silbersee	V	79,99*
Die Siedler	V	79,99
Disposable Hero	A	47,99
Dogfight	A	64,99
Donk	A	47,99
Doofus	A	47,99
Dracula	**A**	**35,99**
Dune 2	V	54,99
Dynatech	V	54,99
Eishockey M. Limited Edition	V	79,99
(inkl. Videokassette der Eishockeysaison 93/94)		
Eishockey Manager	V	74,99
Elfmania	A	47,99*
Elite 2 - Frontier	V	54,99
Elysium	V	64,99
Eye of the Beholder 2	V	79,99
Eye of the Storm	V	64,99
F 17 Challenge	A	26,99
F-117 A Nighthawk	A	64,99
F-19 St. Fighter (ANGEBOT)	A	32,99
Fantastic Dizzy	V	47,99
Fighter Bomber	A	24,99
Flashback	V	59,99
Formular One Grand Prix	A	77,99
Fury of the Furries	A	54,99
Genesia	E	54,99
Global Gladiators	A	47,99
Globdule	A	54,99
Goal! (v. Dino "Kick off" Dirk)	A	59,99
Gunship 2000	A	64,99
Hannibal	V	64,99
Hanse - Die Expedition	V	39,99*
Hattrick	V	64,99*
Hired Guns	A	59,99
History Line 1914 - 1918	V	64,99
Indiana Jones IV	A	47,99
Innocent until caught	A	64,99
Ishar 2	V	54,99
Jimmy Connors Great Courts 2	A	24,99
Jurassic Park (Dino Park)	V	54,99
Kick off 3	V	i.Vorb.*
Kingmaker	V	64,99
King's Quest 6	V	59,99*
Krusty's Fun House (Simp.)	A	47,99
Kult of Speed	A	i.Vorb.*
Last Action Hero	**A**	**35,99**
Lemmings 2 - The Tribbes	A	59,99
Xmas Lemmings	A	35,99
Liberation - Captive 2	A	54,99
Links	A	32,99
Lionheart	A	35,99
Lollypop	A	59,99*
Lothar Matthäus Fußball	V	59,99
Lotus Compilation (1, 2 und 3)	A	54,99
Mad News	V	64,99*
Mad TV	V	35,99
Manchester United P.L.Champ.	V	59,99
Micro Machines	A	47,99
Missiles over Xenon	A	47,99
Monkey Island 1 (ANGEBOT)	V	35,99
Monkey Island 2 (ANGEBOT)	V	47,99
Monopoly	V	47,99
Morph	A	47,99
Mr. Nutz hoppin' mad	**V**	**47,99**
Naughty Ones	A	47,99
Oscar	A	47,99
Overlord	A	i.Vorb.*
Penthouse Hot Num. DeLuxe	V	54,99
Peribelion	**A**	**47,99**
Pinball Special Edition	A	59,99
(Pinball Dreams und Fantasies)		
Pizza Connection	V	79,99
Populous 2 Plus	A	64,99
Prime Mover	A	54,99
Puggsy	A	59,99
Quarter Pole	V	59,99*
Qwak	A	26,99
Return of the Medusa Gold	V	64,99*
Reunion	V	i.Vorb.*
Robinson's Requiem	V	59,99*
Rüsselsheim (Detroit)	V	59,99*
Second Samurai	A	59,99
Seek & Destroy	A	35,99
Sierra Soccer "World Challenge"	V	47,99
Sim City & Populous	A	64,99
Sim City Deluxe	A	79,99
(Sim City incl. Arch. 1 + Terrain Editor)		
Sim Earth	A	35,99
Sim Life	V	79,99
Simon the Sorcerer	V	64,99
Skidmarks	A	47,99
Soccer Kid	A	59,99
Software Manager	V	64,99
Stardust	A	35,99
Street Fighter 2	A	29,99
S. U. B.	V	54,99*
Super Sport Challenge	A	64,99
Syndicate	V	59,99
Terminator 2 - Arcade Game	A	54,99
The Lost Vikings	V	64,99
Theatre of Death	A	59,99
Tornado	A	64,99
Transarctica	V	54,99
Traps 'n Treasures	A	59,99
Turrican 3	A	59,99
Turrican 3	E	47,99
UFO - Enemy Unknown	V	64,99*
Uridium 2	A	47,99
War in the Gulf	V	64,99
Whale's Voyage	V	59,99
Wing Com. 1 (ANGEBOT)	V	39,99
Winter Olympics	A	59,99
Winter Super Sports	A	24,99
Wiz 'n' Liz	A	59,99
World Cup USA '94	V	i.Vorb.*
Yo! Joe!	A	54,99
Zeppelin - Giants of the Sky	V	64,99*
Zero	A	59,99*
Zool 2	A	47,99

SPIELESAMMLUNGEN

Adventure Collection	A	59,99
(Immortal, Soul Crystal, Spirit of Adventure)		
Award Winners 2	A	64,99
(Elite, Jimmy White Snooker, Sensible Soccer 92/93, Zool)		
Combat Classic 2	V	59,99
(F-19 Stealth Fighter, Pacific Islands, Silent Service 2)		
Dreamlands	V	54,99
(Ishar, Storm Master, Transarctica)		
Excellent Games	A	59,99
(Archer Mac L. Pool Billard, James Pond 2, Populous 2, Shuttle)		
Fantastic Worlds	A	74,99
(Realms, Populous, Mega Lo Mania, Wonderlands, Pirates)		
Lords of Power	A	74,99
(Railroad Tycoon, Red Baron, Silent Service 2, The Perfect General)		
Mega Collection (Ser Sam.)	A	47,99
(i.a. Summer Olympiad, Winter Super Sports)		
Megamix	A	59,99
(Agony, Leander, Dirk)		
Mixed Collection	A	59,99
(Crime Time, Lords of Doom, Picture of Medusa, Rolling Ronny, Sarakon)		
Space Legends	A	64,99
(Elite, Megatraveller, Wing Commander 1)		
Team 17 Collection	A	54,99
(Body Blows, Overdrive, Superfrog)		
The Greatest	V	54,99
(Donk, Jimmy White Snooker, Love of Terrorists)		

AMIGA 1200 / 4000

1869	V	64,99
Alien Breed 2	A	54,99
Anstoss	V	64,99
Body Blows Galactic	A	54,99
Burning Rubber	A	59,99
Burntime	V	64,99
Chaos Engine	A	47,99
Christoph Kolumbus	**V**	**74,99**
Civilization	V	64,99
D-Generation	A	35,99
Der Clou	V	64,99
Der Schatz im Silbersee	V	79,99*
Dynatech	V	54,99
Elfmania	A	47,99*
Elysium	V	64,99*
Gunship 2000	A	64,99*
Hanse - Die Expedition	V	39,99*
Hattrick!	V	64,99*
Ishar 2	V	54,99
Jurassic Park (Dino Park)	V	59,99
Kings Quest 6	V	59,99*
Magic of Endoria	V	i.Vorb.*
Morph	A	59,99*
Naughty Ones	A	47,99
Oscar	A	47,99
Penthouse Hot Num. DeLuxe	V	59,99
Pinball Fantasies	A	54,99
Reunion	A	i.Vorb.*
Robocod	A	47,99
Second Samurai	A	59,99
Sim City 2000	E	54,99*
Sim Life	V	79,99
Simon the Sorcerer	V	79,99
Soccer Kid	A	59,99
Star Trek - 25th Anniversary	E	64,99
S. U. B.	V	54,99*
T. F. X.	A	64,99*
Theme Park	V	i.Vorb.*
Transarctica	V	54,99
Total Carnage	**A**	**54,99**
Whale's Voyage	V	59,99
Zool 2	A	47,99

AMIGA CD 32

Alien Breed Sp. Ed. + Qwak	A	47,99
Arabian Nights	A	47,99
Beavers	A	59,99
Cannon Fodder	A	54,99*
Chuck Rock 1	A	28,99
Dangerous Streets	E	64,99
Deep Core	A	47,99
Der Clou	V	64,99*
Disposable Hero	A	54,99
Donk	**A**	**54,99**
Elite 2 - Frontier	**V**	**54,99**
Formular One Grand Prix	A	i.Vorb.*
Fury of the Furries	**A**	**54,99**
James Pond	A	64,99
Jurassic Park (Dino Park)	V	59,99*
Labyrinth of Time	E	54,99
Lemmings 1	**A**	**47,99**
Liberation - Captive 2	E	59,99
Lotus Trilogy (1, 2 und 3)	A	54,99
Mean Arenas	A	47,99
Microcosm	A	99,99
Morph	A	47,99
Naughty Ones	V	47,99
Nigel Mansell	A	64,99
Pinball Fantasies	A	59,99
Pirates Gold	A	59,99
Premiere	A	34,99
Prey An Alien Encounter	E	64,99
Project X + F17 Challenge	A	47,99
Second Samurai	A	54,99*
Seek & Destroy	A	47,99
Sensible Soccer	A	47,99
Sleepwalker	A	54,99
Summer Olympix	A	49,99
T. F. X.	A	64,99*
The Chaos Engine	**A**	**54,99**
Total Carnage	**A**	**59,99**
Trolls	A	54,99
Ultimate Body Blows	A	54,99*
Whales Voyage	V	54,99
Zool	A	54,99

JOYSTICKS

Competition Pro	
Mini,schwarz,inkl. 3,5" Disk.Box	24,99
Mini,transparent, inkl. 3,5" Box	29,99
Mini,Special Edition,inkl. 3,5" Box	29,99
Star Mini, transp.-blau, inkl. 3,5" B.	34,99
Standard, schwarz	23,99
Standard, transparent	24,99
Standard, Special Edition	24,99
Star, transparent-blau	34,99

HARDWARE

Diskettenlaufwerke		
A - 500	intern	139,99
A - 2000	intern	139,99
Teac oder Sony	extern	139,99
Speichererweiterungen		
512 KB mit Uhr, abschaltbar		62,99
A 600 auf 2 MB		159,99
Zubehör		
Kickstart Umschaltpl. mech.		39,99
2.00 Rom		49,99
Siegfried Copy		54,99
Siegfried Antivirus Tools		59,99
Leerdisketten		
3,5" DD 10 Stück		7,99
3,5" DD 50 Stück		34,99
3,5" HD 10 Stück		8,99
3,5" HD 50 Stück		39,99

Alle Amiga-Programme benötigen in der Regel 1 MB. Alle Titel sind sofort lieferbar, nur die mit * gekennzeichneten Produkte waren bei Anzeigenschluß noch nicht vorrätig (bitte nachfragen).
Der Versand erfolgt ausschließlich per Nachnahme. Die Versandkosten betragen inclusive Nachnahme DM 9,99 zzgl. Zahlkartengebühr (DM 3,-). Softwarebestellungen ab DM 250,- ohne Versandkosten. Vorkasse bitte per Scheck oder Überweisung. Bitte Spielepreise zzgl. DM 8,-- auf Konto-Nr. 1 217 884 bei der Sparkasse Eschweiler, BLZ 391 501 00. Lieferung ins Ausland nur per Vorkasse zzgl. DM 30,- (Bitte nur Euro-Schecks oder Postbaranweisungen). Irrtum und Preisänderungen vorbehalten. Diese Preisliste ersetzt alle vorherigen. Stand siehe diese Zeitungsauflage.

54,99 Beneath a Steel Sky deutsche Version

54,99 Airbus A 320 Amerika deutsche Version

54,99 Bubba 'n' Stix, CD 32 deutsche Anleitung

59,99 Gunship 2000, CD 32 deutsche Anleitung

VERSAND 99 GmbH, MON - FREI: 9.00 - 18.30 UHR

SERVICE-LINE

Fordern Sie noch heute unter Angaben Ihres Computertypen **kostenlos und unverbindlich** unsere neuesten Preislisten an. Darin enthalten ist auch ein reichhaltiges Angebot an **Joysticks und Hardwarezubehör.**

Tel. (0 24 03) 2 11 88 · Fax (0 24 03) 3 53 51

V komplett deutsche Version · A deutsche Anleitung · E englische Anleitung

PD-Ecke

Was gibt's Neues aus der Berliner Spielekiste, was ist derzeit so an frischen Werbegames am Markt? Erstens seit dem Januar eine ganze Menge (wir haben noch einen Koffer in Berlin...) und zweitens friedliche Heli-Action sowie ein springlebendiger Schoko-Hase!

Kein omen, dieser nomen: Invaders 2

Alte Liebe rostet nicht: Judith

Plattform-Nostalgie: Bombjacky

Unser Berliner Nachholbedarf wird zunächst mit der **Spielekiste 378** gedeckt; sie enthält neben einer Fernost-Puzzelei und bunten Comic-Plattformen den gelungenen Horizontalknaller **Invaders 2**. Der Name ist allerdings trügerisch, erinnert das Game doch eher an „Defender": Mit einem laserbewehrten Raumer düst man über nach links und rechts scrollendes Feindgebiet, um Bodeninstallationen, Zielsuchraketen und gegnerische Schiffe in den verschiedensten Größen zu grillen. Hübsche Optik-Details wie imposante Explosionen oder zersplitternde Feinde, astreines Scrolling, eine hörenswerte Soundkulisse (FX oder Musik) sowie das abwechslungsreiche Gameplay machen das Spiel zu einem PD-Hit, der so manchen Vollpreistitel aussticht!

In der **Spielekiste 382** findet sich das Textadventure **Judith**, eine Love-Story der eher ungewöhnlichen Art: Der Spieler lernt ein Mädchen kennen und lieben, das 300 Jahre vor unserer Zeit lebt. Um nun die trennende Zeitbarriere zu überwinden, dringt das Pärchen auf der Suche nach dem Wächter der Zeit in die vierte Dimension vor. Durch Eingabe deutscher Textkommandos knobelt man sich also durch ein temporäres Labyrinth voller Fallen, Sackgassen und Rätsel, was besonders wegen der schon fast poetischen Texte viel Spaß macht. Okay, der Wortparser stellt sich gelegentlich ein bißchen doof an, aber dafür verspricht der Autor den ersten drei Abenteurern, die das Spiel komplett gelöst haben, mehrere Freiexemplare seiner Games. Zumindest für nostalgische Abenteuer-Poeten sollte das doch Anreiz genug sein, oder?

Über nostalgischen Reiz verfügt auch die **Spielekiste 384**, finden sich hier mit **Bombjacky** doch die Plattformen des Genreklassikers „Bombjack". Das Gameplay wurde unverändert vom bald zehnjährigen Original übernommen, man rennt, hüpft und segelt also mit dem flugtauglichen Helden über den Screen, um Bomben einzusacken. Freilich möglichst ohne mit den kreuz und quer umherschwirrenden Gegnern zu kollidieren, deren Berührung wie gewohnt tödlich ist. Als Neuerung gegenüber dem Oldie scrollt das Areal hier in alle Richtungen, außerdem dürfen sich Besitzer eines A1200 auf hübsche Parallax-Szenarien (z.B. Ägypten) freuen – Standard-Amigos werden hingegen mit eher nervigen Farbspielereien im Hintergrund abgespeist, wobei das Programm automatisch das vorhandene Modell erkennt. Zu hören gibt's ab und an ein wenig Techno, die Steuerung könnte allerdings exakter sein.

Ein weiteres Actionrevival hält die **Spielekiste 388** bereit, nämlich **Galaxy '93**. Das Spielprinzip ist mit wenigen Worten beschrieben: eigener Raumer unten, Gegnersprites oben, balleri und ballera! Soweit also nix Besonderes, toll an dieser originalgetreuen Version (bei der sogar das bekannte Doppellaser-Feature

nicht fehlt!) ist aber die famose Technik mit den soft scrollenden Backgrounds und den superschnellen Sprites. Dank abwechslungs- und phantasiereicher Angriffsformationen gefällt auch das rasante Gameplay, genau wie die von „Lemmings" inspirierte, witzige Soundkulisse – wo sonst stürmen Aliens mit einem forschen „Let's Go!" auf den Screen, um sich nach einem Volltreffer mit einem kläglichen „Oh No!" zu verabschieden? Also keine spielerische Offenbarung, aber ein paar Runden gute Unterhaltung im klassischen Stil.

Nun aber zu den eingangs versprochenen Werbeträgern. Direkt aus dem Bundesverteidigungsministerium kommt die **Helicopter Mission**, wo der Pilot zunächst anhand von Übungsmanövern oder Transportflügen trainieren darf, um für die folgenden Rettungsmissionen gewappnet zu sein. Krisen gibt es hier zu Wasser, zu Lande und in der Luft. Ballern ist allerdings verpönt – es wollen Seenot- oder Unfallopfer geborgen oder auch mal Fallschirmspringer abgesetzt werden. Die Reklame für das neue Selbstverständnis der Bundeswehr erinnert mit ihren scrollenden Iso-Landschaften optisch an Electronic Arts' Actionhubi „Desert Strike", auch die Musik kann sich hören lassen; einzig die Bedienung hätte man komfortabler lösen können. Doch werden Zwei-Button-Pads und Festplatten unterstützt, und die Spielbarkeit ist gut, warum also nicht beitreten? Zumal dieser Wehrdienst ohne Kaserne auskommt...

Der Schoko-Gigant Nestlé will uns hingegen auf **Die Suche nach den verschollenen Seiten** schicken. Gemeint ist eine Kakao-Rezeptur, die der knuddelige Plattform-Hase Quicky wieder ranschaffen soll, indem er durch nach allen Richtungen scrollende Palmen-, Gebirgs- und Spacelandschaften turnt. Vögel, Pinguine oder Mumien werden überhüpft, Bonusmaterial für frische Energie oder Zusatzleben wird aufgesammelt; rein spielerisch ist Meister Lampe also wortwörtlich ein alter Hase. Doch sorgen Tauchabschnitte und Bonuslevels für Abwechslung und Gags für Laune; etwa wenn unter Wasser die gesamte Grafik sanfte Wellenbewegungen vollführt. Die superfein scrollende Optik mit den niedlichen Sprites kann somit insgesamt durchaus überzeugen, die Soundkulisse paßt auch, was will man mehr?

Aber vielleicht wollt Ihr ja gar nicht mehr, sondern ein Game aus der Spielekiste? Dann haltet je nach Bestellmenge zwischen 2,50 DM und 5,– DM parat, und wendet Euch vertrauensvoll an:

Gabriele von Thienen
Postfach 100648
10585 Berlin
Tel. 030/322 63 68

Soll es hingegen ein Flug mit dem Rettungshubschrauber sein, so richte man sich bezüglich der Zahlungsmodalitäten und Versandbedingungen einfach an das

Streitkräfteamt
–Infoservice–
Postfach 140 189
53107 Bonn

Wer wiederum die Langohren gespitzt hat, als es um den flotten Schokohasen ging, der kriegt für 10,– DM (Scheck oder cash) seine Disk in einer bunten Faltpackung inklusive Anleitung bei:

„Tricky Quicky Games"
Postfach 61 05 42
60382 Frankfurt/Main

Der Klassiker im Look der 90er: Galaxy '93

Friede, Freude, Rettungen: Helicopter Mission

Wo sind die Seiten? Mein Name ist Hase, ich weiß von nichts...

Ruhmeshalle

Up & Down

Einmal Abenteuer und zweimal Sport hätten wir diesmal als Retourkutsche für Eure Hitlisten zu vergeben – in Ordnung so? Mit Legend of Kyrandia bewahrt das gleichnamige Land vor dem Untergang
Alexander Imboden, CH-Ringgenberg
Mit Eishockey Manager wird's vor Spieleifer ganz heiß
Erhard Sowa, Bonn
Mit Nigel Mansell für CD[32] macht das Rennen
W. Gröger, Grenzach

Stromausfall

Mit Abi 94 macht auf unterhaltsame Weise die Reifeprüfung
Bernd Götz, Gernsbach
Womit wir jetzt bei Star Wars wären: Die Macht bzw. das Glück war unzweifelhaft mit
Sven Kimmel, Mosbach

Seitenhiebe

Holiday Maker lautete die richtige Antwort auf unsere Frage, und wieder sind wir um drei Games ärmer (Ihr wißt zuviel!). Um je ein Game reicher sind dagegen
Norbert Sadowski, Schönenberg
Dieter Suffenplan, Solingen
Christian Weiß, Kassel

Kicker Cup

Hier unsere Souvenirs: Im Kremel-Krimi KGB ist dem Mörder auf der Spur
Mike Feja, Weida
Wer joggt so spät durch Nacht und Wind? Wenn sie den Joker-Jogger tragen, sind's bestimmt
Lars Schimmer, Wendhausen
Matthias Fiedler, Bremen
Dennis Fromme, Bielefeld
Pünktlich zum Rendezvous kommen dank einer Joker-Watch garantiert
Ralf Peterek, Rheine
Jean-Pierre Gerstner, Plauen
Markus Kaldenbach, Stolberg
Im Joker-Shirt sitzt es sich im Biergarten doppelt gemütlich, bald feststellen werden das
Patrick Pokorny, Frankfurt
Matthias Dietz, Igersheim
Marcel Haemisch, Essen

Clou-Competition

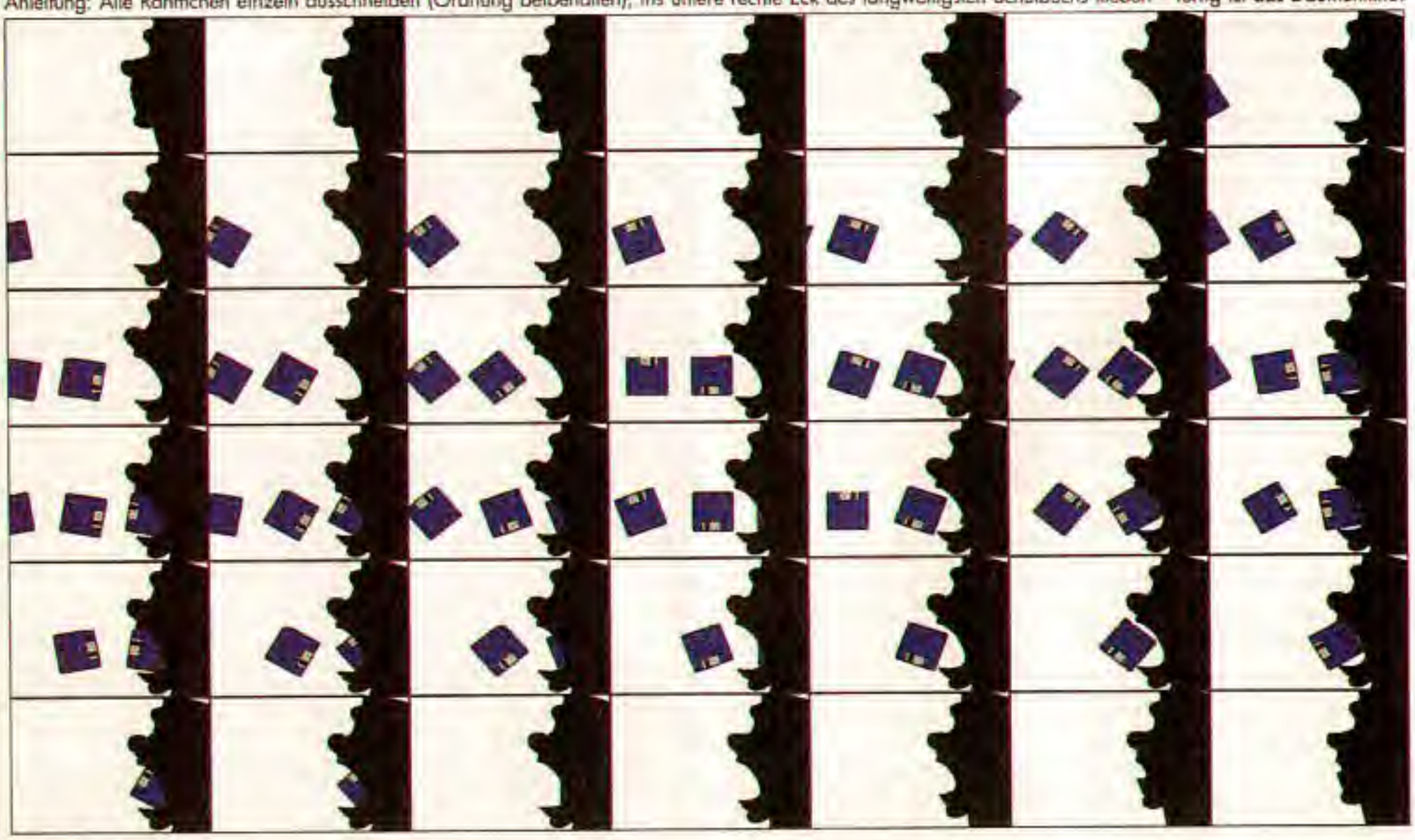
Das Ganoven-Duo im Film Der Clou mimten natürlich Paul Newman und Robert Redford. Je einmal Der Clou! gibt's für
Elmar Natter, Sonthofen
Joachim Hiller, Weinheim
Marcus Fasel, Bochum
Conny Krappatsch, Leipzig
Björn Wieben, Neumünster
Lutz Westermann, Bienenbüttel
Alexander Schlüter, Berlin
Stephan Stecyk, Bautzen
Stefan Findeisen, Grünheide
Sebastian Meißner, Schlangenbad
Burntime – Limited Edition bekommen
Anita Zörkler, Stein
Frederik Köberlein, München
Robert Krieger, Berlin
Christian Prinz, Berlin
Alois Peterbauer, A-St. Florian
Martin Opilski, Bremen
Christof Kaiser, Birstein
Christian Heid, Seeheim
René Allissat, Bottrop
Michael Enser, Bechhofen
Über die Burntime Audio-CD freuen sich
Patrick Pfeffer, Greding
Andreas Bockwar, Ludwigshafen
Jens Krubert, Templin
Uwe Steiger, Höchst
Ralf Reuter, Schwanewede
Patrick Bunk, Dessau
Walter Faulstich, Hilders
Wolfgang Siedenbühl, Paderborn
Christian Hübener, Lünen
Jan Gehrke, Wolfsburg
Und im T-Shirt mit NEO- bzw. Max Design-Aufdruck wandeln alsbald
Sergio Wölbl, Gäufelden
Florian Beierstedt, Wolfsburg
Hans Joachim Gabel, Ober-Flörsheim
Stefan Berge, Wernigerode
Christoph Schmid, Heidenheim
Christian Dorok, Düsseldorf
Nicole Schmidt, Düsseldorf
Karl-Josef Hilger, Nettersheim
Collin Heiser, Darmstadt
Conrad Leilich, Hamburg

Dann wünschen wir Euch viel Spaß mit den Preisen, bleibt brav, und holt Euch keinen Sonnenstich. Bis in zwei Monaten!

DER GROSSE SOFTWARETEST

Ein • Film • mit • Brork

Anleitung: Alle Rähmchen einzeln ausschneiden (Ordnung beibehalten), ins untere rechte Eck des langweiligsten Schulbuchs kleben – fertig ist das Daumenkino!



Spiele der Superlative

Seeschlacht
Bringen Sie Ihren Tanker sicher durch die gegnerische Flotte.
Best.-Nr. 3007 4,90 DM

Ball of Pharao
Sie müssen durch Labyrinthe zur Grabkammer des Pharaos vordringen, um diesen vor Grabräubern zu retten.
Best.-Nr. 3032 4,90 DM

Energie Manager

Gewinnen Sie den hochdotierten Energiepreis. Dieser Preis winkt Ihnen, wenn sie am umweltbewußtesten wirtschaften.
Best.-Nr. 3247 4,90 DM

TheSimpsons Game
Tolles Action-Spiel mit Ivo und Bart.

Best.-Nr. 3045 4,90 DM

Seawolf
Als U-Boot-Kommandant haben Sie eine Seekarte entdeckt, auf der die Stadt Atlantis aufgezeichnet ist.
Best.-Nr. 3051 4,90 DM

BattleShip
Schiffe versenken auf amerikanisch. Mit zahlreichen neuen Features.
Best.-Nr. 3084 4,90 DM

Galactoid
Die neueste Version des Klassikers Galaga. 1 oder 2 Spieler.
Best.-Nr. 3250 4,90 DM

Sabotock
[illegible]
Best.-Nr. 3011 [illegible]

Cannibal
[illegible]

[illegible]
Best.-Nr. [illegible] [illegible] DM

Smurfilant
[illegible]
Best.-Nr. [illegible] [illegible] DM

Wonderland
[illegible]
Best.-Nr. 3031 [illegible]

FarWest
[illegible]

[illegible]
Best.-Nr. [illegible] [illegible]

Wibble World Giddy
[illegible]
Best.-Nr. 3238 4,90 DM

Total Fire
[illegible]
Best.-Nr. 3235 4,90 DM

Berzerk
[illegible]
Best.-Nr. 3236 4,90 DM

SolidGold
[illegible]
Best.-Nr. [illegible] [illegible] DM

Zombie Apocalypse
[illegible]
Best.-Nr. 3227 4,90 DM

Das Erbe TEIL II
[illegible]
Best.-Nr. 3228 [illegible]

Snookeroo
[illegible]
Best.-Nr. 3229 4,90 DM

Eishockey

[illegible]
Best.-Nr. 3230 4,90 DM

Solitaire
[illegible]
Best.-Nr. [illegible] 4,90 DM

GrandPrix-Simulator
Die [illegible] Rennsimulation. [illegible] Mitspielen ist es, nach 10 harten Rennen an der Spitze der Meisterschaft zu stehen.
Best.-Nr. 3142 4,90 DM

Taxi Driver
Sie haben die [illegible] sämtlichen Häuser zu beliefern.
Best.-Nr. 3149 4,90 DM

Georg Glaxo
Ein toll animiertes Jump & Run-Spiel der EXTRA-Klasse. Führen Sie mit [illegible] Georg Glaxo in [illegible]
Best.-Nr. [illegible] 12,00 DM

Bobble
Das allbekannte Worträtselspiel [illegible] Mitspieler.
Best.-Nr. [illegible] 4,90 DM

Bat Dog
Kniffliges Jump & Run-Spiel. Bevor [illegible] jedoch richtig anfangen können, müssen Sie durch Einsammeln der Kraftballen zu Kräften kommen, [illegible] loszuschlagen.
Best.-Nr. 3252 8,00 DM

TopSecret
Mörderisches Adventure in [illegible]

Jump & Run Monster
Best.-Nr. 3153 4,90 DM

Popeye
Jetzt endlich auch für Ihren Amiga!

[illegible]
Best.-Nr. 3249 [illegible] DM

MineTrasher
Heiße Mischung aus BreakOut und ballspiel im Jahr 3000. Sie müssen die Erde von dortgebliebenem Gerät und Müll befreien, aber VORSICHT vor den Aliens.
Best.-Nr. 3243 10,00 DM

Megaball V2.1
Stark verbesserte Version des Break-Out Hits von Ed Mackey. Der Renner auch für alle A 1200 und A 4000.
Best.-Nr. 3253 8,00 DM

Monopoli
Oft nachgefragt, jetzt endlich für alle Amiga-Computer erhältlich! Das

[illegible]
Best.-Nr. [illegible] [illegible] DM

Fighting Warriors

Mit Handkanten, Fußtritten und Körpereinsatz geht es zur Sache. Gelungene Karateimsetzung. Ein und Zwei-Spieleroption.
Best.-Nr. 3175 4,90 DM

Telekommander II
Das Telekommando kehrt zurück. Der

[illegible]
Best.-Nr. [illegible] [illegible] DM

Skat
Das wohl bekannteste Kartenspiel in Deutschland. Mit sehr schöner Grafik, kleiner Regelkunde und Spielvorwahlung.
Best.-Nr. 3085 4,90 DM

Star Treck (Neue Version!)
Ein Stück Film- und Software-Geschichte: die Abenteuer der Enterprise. Als Kommandant müßen Sie 5 Jahre erfolgreich die Klingonen bekämpfen, Planeten erforschen und auch die regelmäßig eintreffenden Orders erledigen. Komplett mit deutschem Handbuch!

Best.-Nr. 3108 15,00 DM

SILVER Datentechnik
Inhaber Gerd Klein
Postfach 200 531
51435 Bergisch Gladbach
Telefon 0 22 02 / 930-480
Telefax 0 22 02 / 930-487

Bestellhotline 02202 / 930-480 oder 02202 / 930-481

Computersoftware Schneider

Carola & Michael (030)304 31 56

Reichsstr. 50 - 14052 Berlin

Mo, Mi 17.00-19.00
Die, Do 19.00-20.00
Fr 16.00-18.00

Amiga Software	DM	Amiga Software	DM	Amiga Software	DM
A320 Airbus dt.	69.90	Eishockey Manager dt.	74.90	Rise of dragon dt.	89.90
A-Train dt.	89.90	Elfmania dt. *	59.90	Skidmarks dt.	59.90
Abandoned Places dt.	59.90	F117A dt.	74.90	Soccer Kid dt.	59.90
Ambermoon dt.	89.90	Fire & Ice dt.	59.90	Software Manager dt.	74.90
Amberstar dt.	69.90	Flashback dt.	69.90	Special Forces dt.	79.90
Anstoss dt.	74.90	Globdule dt.	64.90	Syndicate dt.	69.90
Bane of the cosmic..dt.	59.90	Gunship 2000 dt.	74.90	Terminator 2 -Arcade	59.90
BAT 2 dt.	59.90	Indy 4 - Fate... dt.	89.90	Traders dt.	64.90
BC Kid dt.	59.90	Innocent dt.	74.90	Turrican 3	54.90
Beneath a steel sky dt.	59.90	Ishar dt.	59.90	Trolls dt.	49.90
Brian the Lion dt.	59.90	Jonathan dt.	69.90	Ultima 6	69.90
Bubs bad day dt.	59.90	Kolumbus dt.	79.90	Waxworks dt.	59.90
Bubba n stix dt.	59.90	Lemmings 2 dt.	69.90	Warlords dt.	69.90
Burntime dt.	74.90	Lionheart dt.	59.90	Wiz n Liz dt.	64.90
Cannon Fodder dt.	64.90	Lost Vikings dt.	69.90	X-Copy Tools& Hardw	74.90
Chaos Engine dt.	64.90	Mad News dt. *	74.90	Zak McKrakken dt.	59.90
Combat Air Patrol dt.	59.90	Mortal Kombat dt.	59.90	Zool 2 dt.	59.90
Civilisation dt.	84.90	Might & Magic 3 dt.	74.90		
Cool Spot dt.	59.90	Monkey island dt.	59.90	CD 32 Software :	
Darkmere dt.	59.90	Monkey island 2 dt.	89.90	Disposable Heroe	59.90
Der Clou dt.	74.90	Mr. Nutz dt.	54.90	James Pond 2	59.90
Desert strike dt.	64.90	Pinball Dream/Fantasy	79.90	Lotus Trilogie	64.90
Die Siedler dt.	89.90	Pizza Connection dt.	79.90	Microcosm	99.90
Dungeon M & Chaos..	64.90	Pugsy dt.	64.90	Pirates Gold	69.90
Dynablaster dt.	59.90	Railroad Tycoon dt.	79.90	Summer Olympics	59.90

jedes Spiel 24.90 DM / 3 Stck = 69 DM / 5 Stck = 99 DM

Archipelagos, Baal, Black Shadow, Blasteroids, Circus Attractions, Curse of Ra, Cyberworld, Deadline Deathtrap, Espionage, Matrix Marauders, Nevermind, Sir Fred, Sorcerer, Startrash, Styx, Theme Park

jedes Spiel 29.90 DM / 3 Stck = 85 DM / 5 Stck = 135 DM

4D Sports Boxing, Altered Destiny, Atomino, Back Gammon Royal, Batman - movie, Battle Squadron Battlemaster dt , Beach Volley , Big Nose Caveman , Blade Warrior , Blues Brothers , Bomber Bomb Bonanza Brothers , Brainblasters, Calef. Games 2, Cardiaxx, Carrier Command, Chambers of Shaolin Champion of Raj dt, Cock Yeagers 2.0, Combo Racer, Crossbow-Legend of W.Tell, Devicious Design Dick Tracy, Disc, Dizzy Prince Yolkfolk, Double Dragon, Dragon Breed, Dragon Strike, Dragons flame Final Battle dt, Fire & Brimstone, Gem X, Germ crazy, Globulus, Golf Chall., Gravity, Hard Drivin 2 Hound of shadow, Ilyad, Impossamole, Interphase, Iron Lord, Jetsons, Keef the thief, Killing Cloud dt Knights of Krystallion k.dt, Loopz, Lords of chaos, Magic Fly dt , Magicland Dizzy , Mean Streets dt Menace, Microprose Soccer, Midnight Resistance, Millenium 2.2, Moonfall dt, MUDS dt, Nebulus dt Oriental Games, Over the net, Pacmania, Paperboy, Prince of persia, Projectyle, R-Type, Rainbow island Resolution 101, Rock& Roll, Shinobi, Silkworm, Skweek, Sleeping gods lie, Speedball, Spellbound Dizzy Spellbound, St. Dragon, Stormball dt , Strike Force Harrier , Subbuteo , Suspicious Cargo dt , Plague SWIV, Three Stooges, Top Banana, Treasure island Dizzy, Treasure trap, Turrican 1 o.2, Untouchables Vroom Data, Warlocks Quest, Waterloo dt, Wizball, X-Out, Xenon

Besuchen Sie uns :

COMPUTERMARKT 28.5. + 29.5.94

BERLIN WEISSENSEE -DIE HALLE (Industriebahn 12-16) 11.00-18.00 Uhr
VERKAUFSBOERSE: Hardware, Software, Zubehoer fuer Amiga, Atari ST, IBM

jedes Spiel 39.90 DM / 3 Stck = 115 DM / 5 Stck = 175 DM

Alien Breed Special 93 , Amnios , Apydia dt, Assassin, Awesome , Back to future 3 , Bards Tale 3 dt Budokan, Car Vup, Carthage dt, Castle Master dt, Celtic Legends dt, Chips Challenge dt, Chuck Rock Coin op Hits 2 (Sam), Cool Croc Twins, Cool World, Crystall Kingdom Dizzy, Cybercon 3, Deuteros Deluxe Strip Poker 2, Dojo Dan , Drakkhen dt , East vs West k.dt , Elvira- Arcade dt , F16 Falcon dt First Samurai, Flood, Frenetic, Future Classics (Sam), Gauntlett 3, Go for gold , Hunter dt , Immortal Indy heat dt, James pond 2-Robocod, Kengi dt , Kick Off & Extra Time , Kick Off 2 , Kid Gloves 2 dt Killing Game Show, Logical, Manchester United Europe, Mega Twins, Mercenary 3, Milestones (Sam) Manchester United Europe , Mean Streets dt , Mega Twins, Mercenary 3, Moonfall dt, Nebulus 2 dt North & South, Oops up, Pegasus, Pipemania, Plotting, Populous, Project X 93, R-Type 2, Risky Woods Rodland, Rolling Ronny, Rules of Engagement, Shadow of the beast, Shuffle, Simulcra, Sink or swim Ski or die, Speedball 2 , S. Space Invaders , Tearaway Thomas, Teenage Mutant Turtles, Think Cross Titus the fox, Toobin, Torvak warrior, Total Recall, TV-Sports Football, Vroom, Warlock the avenger Welltris, Wings of death, Wolfpack, Xiphos

jedes Spiel 49.90 DM / 3 Stck = 140 DM / 5 Stck = 225 DM

10 Great Games (Sam), 4 Wheel Drive (Sam), Aces of the great war, Action Masters (Sam), Agony dt Aquatic Games (James Pond), Aquaventura (Psygnosis), Bills Tomatoe Games, Black Crypt dt, Brat dt Bundesliga Manager Pro dt , Cardinal of Kremlin dt , Carl Lewis Challenge, Castles dt, Centerbase dt Chuck Rock 2, Conquest of Camelot, Covert Action dt, Death Knights Krynn, Dino Wars, Doodlebug Dragons Lair 2, Exodus 3010 dt, F19 Stealth Fighter, F15 Strike Eagle 2 dt, First Year (Sam/Thalion) Flight of the intruder dt, Full Metall Planet, Haegar der Schreckliche, Harlequin, Hexuma dt, Humans Indy 3 - Last Crusade dt , Jaguar XJ 220 , Kind of Magic 2 (Sam) , Kings Quest 4 , Knights of the sky Larry 1 o. 2, Leander (Psygnosis), Legend of Faerghail dt, Lineker Collection (Sam), Lotus Turbo 2 dt Lure of temptress dt , M1 Tank Platoon dt , Mad TV dt, Magnetic Scrolls (Sam), Maniac Mansion dt Mega Sports (Sam), Mega-lo-mania dt , Mega Traveller dt, Micro.Golf, Myth dt, Operation Stealth dt Pacific Island dt, Paladin 2 , Paradroid 90 , Paragliding , Parasol Stars (Rainbow island 2) , Pirates dt Pools of darkness , Powermonger dt , Premier Manager, Putty, Ramparts, Red Zone, Sensible Soccer Shadow Sorcerer dt, Silly Putty , Simpsons , Space Crusade , Steel Empire , Thunderhawk AH73M dt Trolls dt, Ugh dt, Ultima 5, Waxworks, Wing Commander dt, Wolfchild, Zool

Versandkostenfrei fuer Selbstabholer - nur nach Vereinbarung

Spielesammlungen (Inhalt)	DM
Adventurers (Supremacy/Corporation/Hunter)	49.90
Manager (Black Gold/Invest/Starbyte S. Soccer/Transworld)	59.90
Chart Attack (Lotus Turbo Challenge/James Pond/Ghouls & Ghosts/Venus)	59.90
Max Pack (Nightshift/SWIV/St Dragon/Turrican 2)	49.90
Power Pack (Bloodwych/Lombard Rally/Tv Sp Football/Xenon 2)	49.90
Silver Games (Master Grand Prix/Puffys Saga/Rick Dangerous/Twinworld)	49.90
Soccer Mania (Footballmanager 2/Gazza Super Soccer/Microprose Soccer)	49.90
The Monster Pack 2 (Awesome/Killing Game Show/ Shadow of the beast 2)	59.90
Virtual Reality 2 (Virus/Sentinel/Resolution 101/Thunderstrike/Weird Dreams)	49.90

Halb & Halb - 10 Games fuer nur 250 DM

5 Games nach Ihrer Wahl (maximal bis Preisgruppe 49.90 zzgl. 5 Games nach unserer Wahl

Loesungshilfen in deutsch :

Abandoned Places 1 o.2	19.90	Eye of beholder 1 o.2	19.90	Lure of the temptress	19.90
Ambermoon	19.90	Indy 3 o.4	19.90	Might & Magic 3	19.90
Amberstar	19.90	Ishar 1 o.2	19.90	Monkey island 1 o.2	19.90
Cruise for a corpse	19.90	Kathedrale	19.90	Plan 9 -from outer..	19.90
Dungeon Master	19.90	Legend of Kyrandia	19.90	Spirit of Adventure	19.90
Elvira 1 o.2	19.90	Loom	19.90	Ultima 6	19.90

Irrtum & Preisaenderung vorbehalten - Preisliste 2,- DM - Jede Bestellung ist verbindlich Bei nicht abgeholten oder annahmeverweigerten Sendungen stellen wir DM 20,- in Rechnung Versandkosten inkl. Zahlkartengebuehr: Nachnahme telefonisch + 10 DM, schriftlich + 7 DM Vorkasse + 4 DM (Scheck/Ueberweisung Postgiroamt Bln.BLZ 100 100 10 Ktn.453 447-108) Kein Versand ins Ausland dt. = deutsche Anleitung * = bei Druck noch nicht lieferbar

HAPPY SOFT

Bestellannahme:
34246 Vellmar • Postfach
Telefon: 0561/576318
Fax : 0561/577645

Geschäftszeiten:
Mo-Fr 10.00-18.30 Uhr
Sa 10.00-16.00 Uhr

Ladenlokal:
34246 Vellmar • Spohrstr. 9
Tel.: 0561-824014
Ladenpreise weichen von den Versandkosten ab!

AMIGA		AMIGA		AMIGA	
1869	66,- DM	Epic	69,- DM	Pinball Wizard	21,- DM
1990 93er Edition	38,- DM	Eye of Beholder 1	39,- DM	Pirates!	32,- DM
3D Construct. 2.0	117,- DM	Eye of Beholder 2	78,- DM	Pizza Connection	79,- DM
A-Train	72,- DM	F 117A Nighthawk	66,- DM	Pools of Darkn.DV	39,- DM
-Construction Set	42,- DM	F 17 Challenge	28,- DM	Popul.+Promis.Land	39,- DM
AV - War i.t.skies	66,- DM	F-19 Stealth Fight.	35,- DM	Populous 2	68,- DM
Air Warrior	75,- DM	Fallen Empire	78,- DM	Premier Manager 2	48,- DM
Airbus A 320	66,- DM	Fire And Ice	48,- DM	Prime Mover	54,- DM
Airbus A 320 Amer.	84,- DM	First Samurai	34,- DM	Prince of Persia 1	32,- DM
Alien 3	48,- DM	Flashback	68,- DM	Project X	27,- DM
Alien Breed 2	48,- DM	Fury o.the Furries	54,- DM	Puggsy	67,- DM
Alien Breed SE 93	35,- DM	Global Gladiators	58,- DM	Quarterpole	* 41,- DM
Ambermoon	78,- DM	Globdule	34,- DM	Quiver	18,- DM
Anstoss	66,- DM	Goal !	55,- DM	Qwak	27,- DM
Apocalypse	49,- DM	Goblins	68,- DM	Reach f.skies	35,- DM
Arabian Nights	59,- DM	Goblins 2	66,- DM	Return Medusa Gold	* 67,- DM
A.McLeans Pool &	48,- DM	Goblins 3	66,- DM	Schatz i.Silbersee	* 78,- DM
Assassin	48,- DM	Gravity Force	27,- DM	Second Samurai	68,- DM
Assassin Sp.Edit.	27,- DM	Gunship 2000	66,- DM	Secret Monkey Isl	39,- DM
Aufschwung Ost	66,- DM	Hannibal	66,- DM	Sensi.Soccer 92/93	48,- DM
Awesome	19,- DM	Hatrick!	* 66,- DM	Sim Ant	39,- DM
B 17 Flying Fortr.	66,- DM	Hired Guns	59,- DM	Sim City Deluxe	78,- DM
Battle Isle 2	* 78,- DM	History Line 14-18	66,- DM	Sim Earth	79,- DM
Battle Toads	66,- DM	HOI	42,- DM	Sim Life	78,- DM
-Battleisle Data 2	48,- DM	Human Race Scandal	49,- DM	Simon the Sorcerer	68,- DM
Beneath a Steel Sky	69,- DM	Humans	40,- DM	Sleepwalker	68,- DM
Big Sea	40,- DM	Indiana Jones 3	39,- DM	Soccer Kid	59,- DM
Blastar	48,- DM	Indiana Jones 4	79,- DM	Software Manager	67,- DM
Body Blows	48,- DM	Intern.Open Golf	60,- DM	Space Hulk	66,- DM
Body Blows Galact.	48,- DM	Ishar	66,- DM	Space Legends	66,- DM
Budokan	32,- DM	Ishar 2	54,- DM	Space Quest 4 DV	39,- DM
Bund.Man.Prof 2.0	66,- DM	Jack Nicklaus Golf	72,- DM	Special Forces	39,- DM
Burntime	66,- DM	Jonathan	79,- DM	Star Trek	* 75,- DM
Campaign	72,- DM	Jurassic Park	54,- DM	Starbyte M.2 Coll.	66,- DM

Sommer Aktion vom 1.6. bis 31.8.94

Bei Bestellung von mindestens 2 Spielen erhalten Sie 10,- DM Rabatt !

-Mission Disk 1	42,- DM	Kingmaker	66,- DM	Stardust	56,- DM
Cannon Fodder	56,- DM	Kings Quest 6	* 60,- DM	Steel Empire	59,- DM
Caribbean Disaster	* 67,- DM	Krustys Fun House	49,- DM	Siegendig. Hunde	48,- DM
Castles o.Dr.Brain	39,- DM	Legend of Valour	79,- DM	Street Fighter 2	32,- DM
Championsh.Man.93	60,- DM	Legends o.Kyrandia	66,- DM	SUB	* 57,- DM
Chaos Engine	54,- DM	Lemmings 2	59,- DM	Superfrog	48,- DM
Chartbreaker	* 69,- DM	Links	33,- DM	Syndicate	59,- DM
Christoph Kolumbus	72,- DM	Lion Heart	54,- DM	Tearaway Thomas	39,- DM
Chuck Rock	39,- DM	Lords of Power	72,- DM	Terminator 2	29,- DM
Chuck Rock 2	48,- DM	Lords of Time	79,- DM	Terminat.2(Virgin)	54,- DM
Civilization	73,- DM	The Lost Viking	66,- DM	The Kristal	29,- DM
Combat Air Patrol	59,- DM	Lothar Matthäus	59,- DM	The Manager	49,- DM
Compostabler	66,- DM	Lotus Compil.(1-3)	54,- DM	Theatre of Death	68,- DM
-Data	36,- DM	Lure of Temptress	39,- DM	Tornado	66,- DM
Cool Spot	54,- DM	M 1 Tank Platoon	33,- DM	Transarctica	54,- DM
Crazy Cars 3	39,- DM	Mad News	* 66,- DM	Traps n Treasures	60,- DM
Cruise f.a.Corpse	59,- DM	Mad TV	79,- DM	Triple Action 5	31,- DM
Curse of Enchantia	60,- DM	Magic of Endoria	* 66,- DM	Trivial Pursuit	32,- DM
DSA	72,- DM	Manchester United	27,- DM	Turrican 3	48,- DM
Death Knig.o.Krynn	39,- DM	McDonald Land	55,- DM	UGH !	39,- DM
Delivery Agent	37,- DM	Might and Magic 3	66,- DM	Ultima 5	39,- DM
Del.Music Cons.2.0	149,- DM	Missiles ov.Xerion	49,- DM	Uridium 2	48,- DM
Deluxe P.4.5 AGA	186,- DM	Monkey Island 2	78,- DM	Viking Fields	40,- DM
Der Clou	47,- DM	Monopoly	* 69,- DM	Vroom + Data	39,- DM
Der Patrizier	66,- DM	Morph	49,- DM	Walker	60,- DM
Desert Strike	68,- DM	Mortal Kombat	54,- DM	War in the Gulf	69,- DM
Die Siedler	78,- DM	Mr. Nutz	49,- DM	Waterloo	19,- DM
Dogfight	69,- DM	Napoleonics	66,- DM	Wave	66,- DM
Dunkio	49,- DM	Nick Faldo Golf	78,- DM	Whales Voyage	66,- DM
Dream Team Con.	60,- DM	No Second Prize	57,- DM	Wing Commander	27,- DM
Dune 2	54,- DM	On The Road	60,- DM	Winter Olympics	61,- DM
Dyna Blaster	68,- DM	One step beyond	48,- DM	Winter Super Sport	29,- DM
Dynatech	54,- DM	Oxologic	19,- DM	Wiz n Liz	68,- DM
Eishockey Manager	72,- DM	Overdrive	49,- DM	WWF Wrestling	28,- DM
Elec.Pool Billard	12,- DM	Parasol Stars	29,- DM	WWF Wrestling 2	39,- DM
Elite 2	54,- DM	Penthouse Hot Numb	36,- DM	Xmas Lemmings	36,- DM
Elvira Arcade Game	36,- DM	Penthouse Deluxe	54,- DM	Yo! Joe!	54,- DM
Elysium	66,- DM	Perfect General	72,- DM	Zeppelin	* 66,- DM
Emerald Mine	25,- DM	-Data Disk	42,- DM	Zool	42,- DM
Emerald Mine 2	28,- DM	Pinball Dreams	48,- DM	Zool 2	49,- DM
Emerald Mine 3 Pro	25,- DM	Pinball Fantasies	54,- DM		

Amiga CD 32		Amiga CD 32		Amiga CD 32	
Alien B.II + Qwak	35,- DM	Lotus Trilogy	56,- DM	TFX	* 69,- DM
Deep Core	51,- DM	Microcosm	99,- DM	Trolls	51,- DM
Elite 2 Frontier	61,- DM	Project X + F 17	55,- DM	Ultimate Body Blow	* 57,- DM
Jurassic Park	* 63,- DM	Sensible Soccer	* 51,- DM	Whales Voyage	53,- DM
Labyrinth of Time	* 57,- DM	Soccer Kid	* 61,- DM		

Amiga 1200+4000		Amiga 1200+4000		Amiga 1200+4000	
Alien Breed 2	57,- DM	Elysium	* 69,- DM	Second Samurai	63,- DM
Anstoss	69,- DM	Hatrick	* 69,- DM	Simon the Sorcerer	83,- DM
Body Blows Galac.	57,- DM	Ishar	61,- DM	Soccer Kid	63,- DM
Burntime	69,- DM	Jurassic Park	61,- DM	Star Trek	75,- DM
Civilization	89,- DM	Kings Quest 6	* 61,- DM	SUB	* 59,- DM
Der Clou	69,- DM	Morph	* 61,- DM	TFX	* 69,- DM
Dynatech	57,- DM	Penthouse Deluxe	61,- DM	Zool 2	51,- DM
Elfmania	* 51,- DM	Pinball Fantasies	57,- DM		

Superpreise **Händleranfragen erwünscht** **Superpreise**

Versandkosten: 8,- DM, versandkostenfrei bei Bestellungen ab 250,- DM
Lieferung per Nachnahme + 4 DM NN-Gebühr + Gebühr für Zahlkarte. Lieferung per Vorkasse: Bar oder Euro - Scheck
Ausland: nur Vorkasse + 15,- DM Versandkosten - es gelten unsere AGB
* = bei Drucklegung noch nicht verfügbar / Irrtum und Änderung vorbehalten

DEMO Salon special

Nachdem die Demo Galerie im letzten Heft geschlossen blieb, haben wir diesmal gleich drei Seiten für Demologen reserviert – Ehrensache in einer Doppelausgabe! Das Special bringt Euch einen Partybericht und mehr…

PARTY-TIME

Schon vor einiger Zeit traf sich die Demoszene in Frechen bei Köln zur „Smash Design, Crystal Phasematic & Tristar-Red Sector Conference". Passend zum Tagungsort, einer Mehrzweckhalle, stand der mit der Party gekoppelte Wettbewerb allen Systemen offen – wer wollte, durfte sein Werk sogar auf einem Archimedes präsentieren. Und obwohl die Veranstaltung auch für die Organisatoren eine Premiere darstellte, waren die Rahmenbedingungen durchaus zufriedenstellend: Ein gnadenloser Sicherheits-Check sorgte für Frieden im Saal (immerhin war neben Szene, Presse und Softwareindustrie auch der berühmt-berüchtigte Anwalt Günter Freiherr von Gravenreuth eingeladen…) und eine 6 x 4 Meter große Leinwand für echtes Kino-Feeling bei den Competitions!

Trotz des relativ happigen Eintrittspreises von 20,– DM tauchten schließlich etwa 200 mehr oder wenig bekannte Szenegestalten auf. Gesichtet wurden unter anderem ARISE, THE ELECTRONIC KNIGHTS, INFECT, LEGO, PHONEDATION, BONZAI, INTERACTIVE, ALDI, SCANDAL!, TRSI, ALPHAFLIGHT – und wider Erwarten auch der Freiherr. Er bewegte sich sehr cool zwischen all den Freaks (darunter nicht wenige aus der illegalen Crackerszene!) und witzelte sogar mit ein paar PC-Usern, die ganz offensichtlich eine gecrackte „Doom"-Version zockten. Von den Softwarefirmen war dagegen niemand erschienen, was der Stimmung jedoch keinen Abbruch tat, besonders nachdem Freibier ausgeschenkt wurde und ein Pizzaservice fürs leibliche Wohl sorgte. Da es eine relativ kleine Party war, gab es pro Disziplin und Computersystem meist nur zwei oder drei Teilnehmer an den Wettbewerben; hier die Gewinner in puncto Amiga:

DEMOCOMPETITION
1. Platz: Valiant/Aldi
2. Platz: 40KB Tracto/Arise

GRAFIKCOMPETITION
1. Platz: Taron/Arise
2. Platz: Rasman/Bonzai
3. Platz: Roger/Interactive

SOUNDCOMPETITION
1. Platz: Doc Holiday/Lego
2. Platz: Jugger/Phonedation
3. Platz: Slave to the TRSI (anonym)

Leider geben die Siegerdemos wegen ihrer ungewöhnlichen Kürze optisch zu wenig für einen Abdruck her; als großes Trostpflaster zeigen wir Euch das wirklich gelungene „Rampage" von den ELECTRONIC KNIGHTS, das auf der Party außer Konkurrenz lief – und dazu weitere vier Demos, die in Köln nicht dabei waren. Einfach umblättern! (Malik Aziz/ms)

Schräge Typen?

Der Partylöwe: Freiherr von Gravenreuth

Gute Laune!

DEMO Galerie

RAMPAGE

Selbst beim Laden tut sich hier schon was, denn zum Ticken des Laufwerks sieht man die überdimensionalen Rädchen eines Uhrwerks rattern, bis Gruppenname und Demotitel elegant angesaust kommen. Anschließend wird der Betrachter Zeuge eines Rundfluges im giftgrünen Gleiter über einmalig schöne 3D-Voxelspace-Landschaften, wie man sie bislang nur vom PC kannte. Danach tummeln sich bunte Scheiben am Screen, rotierende Masken zoomen heran, ein Dotwürfel dreht und wendet sich, diverse Vektorobjekte und Dotgitter turnen herum, bevor die mit einem kugeligen Lupeneffekt versehene Kontaktadresse erscheint. Doch so richtig Schluß ist hier noch gar nicht, denn man darf noch einen Turbanträger, eine niedliche Nackte und schier endlose Scrolltexte bewundern. Musikalisch unterlegt ist das Ganze von recht abwechslungsreichem Mainstreamsound.

HARMA GEDON

Die Jungs von Infect nehmen den Betrachter gleich mal ins Fadenkreuz, ehe sie ihn über eine Dotlandschaft jagen; dann trudelt und zoomt ein rot-weißer Ball über den Schirm. Er macht schließlich einem Dotwürfel mit eigener Lichtquelle Platz, der sich zu voller Größe aufplustert, bevor er den Screen verläßt. Nun wird sanft über das Bild einer nackten Schönheit gescrollt, wobei aber immer nur ein kleiner Ausschnitt sichtbar ist. Von so viel Anmut geblendet, stürzt man mit einem Affenzahn durch einen Vierecktunnel und wird an dessen Ende durch verspielte Linienmuster wieder beruhigt. Jetzt baut sich kreiselnd eine große Gitterkugel auf und ab, dann kommen die Credits buchstabenweise hereingeschneit. Zwischendurch torkeln mehrere Würfel durchs Bild, und eine stattliche Kriegerin zeigt ihren wohlgeformten Körper. Vor dem zweiten Buchstaben-Sturm mit den Grüßen wandert ein gelber Scrolltext über ein blaues Dotgitter, und in einem schier endlosen Sternenhimmel erscheint die traurige Nachricht, daß das Demo jetzt zu Ende ist. Musikalisch begleitet wird Harma Gedon übrigens von einem sehr eindringlichen, rhythmischen Soundtrack.

FATAL MORGANA

Das neueste Werk von Tragedy gefällt vor allem durch die feine Abstimmung von Bild und Ton: Unterlegt von Sphärengesäusel, erscheint der hübsche Titelscreen, dann geht's mit einem Plasma in sattem Lila richtig zur Sache. Ein Dotgitter setzt anschließend die Technoklänge in passende Bewegungen um, und auch eine reizende Tänzerin kann da nicht länger widerstehen und groovt fleißig mit – nur kurz unterbrochen von blauen Plasmalinien. Als nächstes demonstriert ein rotierender Zeiger die dahinrasende Zeit, und ein äußerst musikalischer Vogel Strauß dreht dazu rhythmisch seinen Kopf, bis er voll durchdreht. Ein texturierter Würfel leitet nun eine Chaos-Sequenz ein, in der einzelne Demoteile ebenso schnell wie schrill wiederholt werden, was besonders Stroboskopfreunden gefallen wird. Beavis & Butthead dürfen ja mittlerweile scheinbar in keinem Demo mehr fehlen, und so labern und rocken sie auch hier ungeniert drauflos. Ein ziemlich fertig aussehender Typ macht schließlich klar, daß nun wirklich alles aus ist.

NUMB

Etwas älter, aber dafür vom Allerfeinsten ist dieses Produkt der Gruppe Da Movement. Ihr toll durchgestyltes Demo wird von einer dickbauchigen Digi-Puppe eröffnet, es scrollt in äußerst phantasievoller Schrift der Gruppenname herein, gefolgt vom Titel inklusive Blumenmädchen. Kleine Zwischenscreens mit schlängelnden Scrolltexten erfreuen das Auge, während der Gruppenname in Gold durch einen beeindruckenden Lupeneffekt noch an Glanz gewinnt. Dann schmuggelt sich ein Apfelmännchen Punkt für Punkt auf den Screen, das von einer atemberaubend schönen Engelsgestalt abgelöst wird, die ein wandernder Würfel nacheinander in verschiedene Farben hüllt. Der folgende Dotwürfel begeistert mit seinem leichten Schmier-Effekt, wird aber durch zwei texturierte Säulen übertroffen, die sich nach dem Hereinscrollen ordentlich verzwirbeln. Jetzt darf man noch eine bunte „Plakatwand" mit einem unheimlich süßen Teddy bewundern, bevor das Umschwenken der bisher sehr baßlastigen Begleitmusik zu zarten Xylophonklängen das nahende Ende ankündigt.

TRANSFUSION

Eine Digi-Stimme flüstert den Gruppennamen Extacy, dazu erscheint eine Graffiti-Frau in Rot am Bildschirm. Zu harten, monotonen Technorhythmen hüpft der Gruppenname nun auch optisch sichtbar auf den Screen und bildet die Unterlage für ein Quadrat mit Interferenzlinien. Im Anschluß tanzen Würfel über ein Karofeld, und zwischendurch eingeblendete Textscreens unterteilen die Auftritte verschiedener Vektorobjekte, ehe ein Dotgitter geschmeidig vor sich hin wellt. Dicke Balkenspielereien schieben sich gemächlich hinter den erneut aufgetauchten Gruppennamen, dann übernehmen immer schneller werdende Bobs das Kommando. Schließlich kommen von unten die Greetings angescrollt, und ein Portrait des Ironman aus den Marvel Comics macht der hübschen Vorstellung ein Ende.

WHAT YOU SEE IS WHAT YOU GET!

Nebenstehend findet Ihr wie immer die Bezugsadressen für sämtliche Werke samt den nötigen Angaben, was die jeweiligen Preise und Hardwareanforderungen angeht. Demo or die – und viel Spaß dabei! (ms)

Titel	lauffähig auf	Preis Lieferumfang	Bezug
Rampage	allen Amigas mit 1 MB RAM	1,70 DM + Leerdisk + frank. Rückumschlag, 1 Disk	Malik Aziz, Melschenfeld 102 52076 Aachen
Harma Gedon	A1200 + A4000	1,70 DM + Porto 1 Disk	Frank Heine Computerversand Theod.-Heuss-Str. 21, 38444 Wolfsburg Tel. + Fax 05361/74650
Fatal Morgana	Amigas mit 1 MB Chipmem.	1,70 DM + Porto 1 Disk	Frank Heine Computerversand Theod.-Heuss-Str. 21, 38444 Wolfsburg Tel. + Fax 05361/74650
Numb	A1200 + A4000	1,70 DM + Porto 1 Disk	Frank Heine Computerversand Theod.-Heuss-Str. 21, 38444 Wolfsburg Tel. + Fax 05361/74650
Transfusion	allen Amigas	2,00 DM + Porto 1 Disk	Nordlicht – Amiga PD Service Alter Fischerpfad 10, 26506 Norden Tel. + Fax 04931/167222

Joysoft

AMIGA 500

1869 dt	79.90
A-Train dt	99.90
A-Train Constr.Kit **	49.90
Action Replay	199.00
Air Force Commander**	69.90
Airbus 320 dt	79.90
Alfred Chicken **	54.90
Alien 3 **	54.90
Alien Breed 2 **	54.90
Ambermoon dt	89.90
American Gladiators **	54.90
Amos Compiler	64.90
Amos Prof.Compiler	69.90
Anstoss dt	79.90
Anstoss World C.Ed.dt *	54.90
Apocalypse **	54.90
Arabian Nights **	59.90
Aufschwung Ost dt	69.90
Batman Returns **	49.90
Battle Isle 1 Data 2 dt	54.90
Battle Isle 2 dt *	69.90
Beastlord **	54.90
Beau Jolly Ex.Games **	79.90
Beneath a Steel Sky dt	69.90
Benefactor **/*	69.90
Big Sea dt	69.90
Bobs Bad Day **	64.90
Body Blows Galactic **	59.90
Brian the Lion **	59.90
Brutal Sports Footb.**/*	79.90
Bund.Man.Hattrick dt *	69.90
Burning Rubber **	74.90
Burntime dt	79.90
Campaign 2 dt	84.90
Cannon Fodder **	59.90
Captive 2 / Liberation	69.90
Caribbean Desaster dt *	79.90
Chartbreaker dt	69.90
Christoph Kolumbus dt	89.90
Civilization dt	89.90
Cliffhanger **	49.90
Cool Spot **	54.90
Cyberpunk **	59.90
Cyberspace dt *	84.90
Darkmere dt	74.90
Death or Glory dt *	69.90
Deep Core **	59.90
Dennis **	69.90
Der Clou dt	79.90
Der Patrizier dt	79.90
Der Trainer dt *	69.90
Desert Strike **	64.90
Die Siedler dt	89.90
Disposable Hero **	59.90
Dogfight dt	79.90
Donk **	54.90
Doofus **	54.90
Dracula **	49.90
Dune 2 dt	69.90
Eishockey Manager dt	74.90
Elfmania **	59.90
Eye of Beholder 2 dt	69.90
Eye of the Storm **	64.90
F 1 (Domark) **	69.90
F 117 **	79.90
Fatal Strokes *	79.90
FIFA Soccer **/* (Sept.)	

Flashback dt	69.90
Fury of the Furries **	54.90
Global Gladiators **	54.90
Goal ! **	59.90
Goblins 3 dt	79.90
Gunship 2000 **	79.90
Hannibal dt	79.90
Hanse-die Expedition dt	49.90
Hattrick dt *	79.90
Heimstall 2 dt	64.90
Hired Guns **	69.90
History Line dt	79.90
Innocent U.Caught dt	79.90
Ishar 3 dt *	74.90
Jurassic Park **	64.90
K 240 **/*	59.90
Kick Off 3 dt *	69.90
King's Quest 6 dt	79.90
Kingmaker dt	79.90
Lamborghini **/*	54.90
Last Action Hero **	49.90
Legacy of Sorasil **	59.90
Legend o.Kyrandia 2 dt*	79.90
Lost Vikings dt	79.90
Mad Burger dt *	84.90
Mad News dt *	79.90
Magic Boy **	69.90
Mag.o.Endoria dt (4000)	84.90
Man.U.Prem.League **	74.90
Matthäus Soccer **	69.90
Mean Arenas **	54.90
Metalic Power **/*	99.90
Metamorphosis *	74.90
Micro Machines **	59.90
Missiles over Xerion **	54.90
Monopoly dt	59.90
Mr. Nutz **	59.90
Naughty Ones **	54.90
Nicky Boom 2 **	69.90
One Step Beyond **	59.90
Oscar *	54.90
Penth.H.Numbers Del.**	59.90
Perihelion **	59.90
Pizza Connection dt	89.90
Populous + Sim City	79.90
Project Terra *	69.90
Puggsy **	69.90
Quasterpole *	69.90
Rally **/*	74.90
Rings o.Medusa Gold dt	79.90
Rise of the Robots *	89.90
Robinson's Requiem *	69.90
Rules o.Engagement 2**	74.90
Rüsselsheim dt *	89.90
Ryders Cup **	69.90
S.U.B. dt	64.90
Schatz im Silbersee dt	89.90
Schwarzes Auge 2 dt	89.90
Second Samurai **	69.90
Sierra Soc.World Ch.**/*	59.90
Sim City+Lemmings **	64.90
Simon the Sorcerer dt	84.90
Soccer Kid **	64.90
Software Manager dt	79.90
Space Crusade 2 *	69.90
Spaceward HO! dt *	84.90
Summer Olympics **/*	69.90
Super Frog **	54.90

Surf Ninja **/*	64.90
Syndicate dt	69.90
Syndicate Data *	49.90
Team 17 Collection **	69.90
Terminator 2 **(Virgin)	64.90
The Cartoons **/*	69.90
Theatre of Death **	69.90
Total Carnage **	64.90
Turrican 3 **	69.90
U.F.O. (Microprose) **/*	79.90
Uridium 2 **	54.90
Walker **	64.90
War in the Gulf dt	79.90
Winter Olympics **	84.90
Wiz'n Liz **	69.90
World Cup 94 USA dt *	79.90
Zeppelin dt	79.90

1200er

1869 dt	79.90
Airbucks 1.2 dt	69.90
Alfred Chicken **	54.90
Alien Breed 2 **	64.90
Anstoss dt	79.90
Anstoss World C.Ed.dt *	54.90
Banshee **/*	79.90
Body Blows Galactic **	59.90
Burning Rubber **	69.90
Burntime dt	79.90
Chaos Engine **	54.90
Christoph Kolumbus dt	89.90
Civilization dt	79.90
Dennis **	74.90
Der Clou dt	79.90
Dynatech dt	69.90
Elfmania **/*	59.90
Elysium dt *	79.90
Gunship 2000 **	84.90
Hanse-die Expedition dt	49.90
Hattrick dt *	79.90
Impossible Mission *	79.90
Jurassic Park **	69.90
King's Quest 6 dt	79.90
Morph **	54.90
Naughty Ones *	54.90
Oscar **	54.90
Overkill **	49.90
Penth.H.Numbers Del.**	59.90
Pinball Fantasies **	64.90
Rise of the Robots *	89.90
Ryders Cup **	69.90
Schatz im Silbersee dt	89.90
Second Samurai **	69.90
Sim City 2000 * (Sept)	79.90
Sim Life dt	94.90
Simon the Sorcerer dt	94.90
Skeleton Krew **/*	79.90
Soccer Kid **	69.90
Syndicate dt	79.90
Star Trek 25th dt	79.90
T.F.X. **/*	89.90
Theme Park dt *	79.90
Tornado **	79.90
Total Carnage **	64.90
Trolls **	64.90
Twilight 2000 *	69.90
Wing Commander *	69.90
Wizardry 7 *	89.90
Zool 2 **	54.90

ab 1.6. NEUE ADRESSE

FAST 1000 qm

VERSANDANSCHRIFT:
AACHENER STR. 1004
50858 KÖLN
TEL: 0221/9486100
FAX: Bitte erfragen

VERSANDANSCHRIFT bis 31.3.94
DÜRENER STR. 395
50935 KÖLN
TEL: 0221/4301047
FAX: 0221/4302157

GOTTESWEG 159
50939 KÖLN
0221 425566

MATTHIASSTR.24
50676 KÖLN
0221 239526

MÜNSTERSTR. 11
53111 BONN
0228 659726

NEUE ADRESSE
WEHRHAHN 24
40211 D'DORF
0211 364445

FAHRGASSE 87
60311 F'FURT
069 280170

BLONDEL STR. 10
52062 AACHEN
0241 406912

KAISERSTR. 54
53721 SIEGBURG
02241 68045

56068 KOBLENZ
SCHLOSS STR. 16
0261 309634

SONDERPREIS

40 Sport Boxing **	19.90
AA War in the Skies **	39.90
Amnios (Psygnosis)	14.90
Aquatic Games **	39.90
Amiga 2	24.90
B-17 **	39.90
Bitmap Bros. 1 **	39.90
(Xenon, Cadaver, Speedball 2)	
Black Gold dt	19.90
Blue Max	29.90
Blues Brothers **	24.90
Bonanza Brothers **	14.90
Bubba'n Stix **	39.90
Cadaver + Data **	39.90
Chaos Engine **	39.90
Chuck Rock 2 **	34.90
Crazy Sports Football **	39.90
Curse of Enchantia	39.90
D/Day **	49.90
Demoniak	14.90
Diggers ** 1200	39.90
Dragons Lair 3 **	29.90
Elite 2 dt	49.90
Files-Attack on Earth **	29.90
Flight Simulator 2 **	29.90
Fly Harder **	19.90
Genesia	39.90
Gobliins 1 **	39.90
Great Courts 2 **	29.90
Hard Nova **	19.90
Hexuma dt	39.90
Indiana Jones 4 dt	59.90
Ishar 2 dt 1200	39.90
Jonathan dt	39.90
Joysoft Special 1 **	19.90
(Battle Chess 1, Budokan, Ski or Die)	
Joysoft Special 2 **	19.90
(Bionic Com.,Turbo Outrun, Chips Challenge,E-Motion)	
Joysoft Special 3 dt	39.90
(Bug Bomber,Gravity Force, Locomot.,Paramax,B.Mouse)	
Larry 1 **	34.90
Lemmings 1	29.90
Lemmings 2	49.90
Lemmings Xmas **	44.90
Lionheart **	39.90
Lord of the Rings dt	29.90
Lords of Doom **	19.90
Lotus 1-3 **	39.90
Lure of t.Temptress dt	29.90
Matrix Marauders	14.90
Mercenary 3 **	29.90
Mixed Collection dt	39.90
(Rings o.Medusa 2,Sarakon, Crime Time,Lords of Doom)	
Monkey Island 2 dt	59.90
No Second Prize **	19.90
Overdrive **	39.90
Pirates **	29.90
Police Quest 1 **	39.90
Populous 2 + Data **	29.90
Premiere Manager 2 **	39.90
Push Over **	29.90
Quest for Glory 1 **	39.90

SONDERPREIS

R-Type 2	19.90
Reach for the Skies **	29.90
Rings of Medusa 2 dt	19.90
Robin Hood dt	29.90
Rules of Engagement	19.90
Sabre Team **	19.90
Shadowworlds	29.90
Sim Life dt	49.90
Sink or Swim **	29.90
Soccer Stars	39.90
(E.H.Intern.Soccer,Gazza 2, Kick Off 2, Microprose Soccer)	
Space 1889 **	19.90
Space Hulk **	49.90
Space Max dt	29.90
Spirit of Adventure **	19.90
Strategic Master **	39.90
(Hunter, Spirit o.Excalibur, Cheesplayer 2150, Populous)	
Their Finest Hour **	49.90
Tornado **	49.90
Transworld dt	19.90
Trape'n Treasures **	29.90
Trivial Pursuit dt	34.90
Turrican 3 **	49.90
Vision dt	29.90
Vroom & Data **	29.90
Ween-the Prophecy dt	29.90
Whales Voyage dt	39.90
Whales Voyage dt 1200	39.90
When Two Worlds War**	39.90
Wing Commander dt	39.90
Winzer dt	19.90
Wonderdog **	39.90
Zool 1 **	39.90
Zool 2 **	39.90

CD 32

Banshee **/*	69.90
Bubba 'n Stix **	64.90
Cannon Fodder **/*	69.90
Chaos Engine **	69.90
Der Clou dt	79.90
Disposable Heroes **	69.90
Elite 2 dt	69.90
F 1 Grand Prix **	79.90
Fury of the Furries **	69.90
Gunship 2000 **	79.90
Hero with the Clues *	69.90
Humans 1 + Data **	69.90
Jurassic Park **	69.90
Legacy of Sorasil *	64.90
Mean Arenas **	59.90
Microcosm	99.90
Pinball Fantasies **	69.90
Pirates Gold **	79.90
Ryders Cup **/*	69.90
Seven Gates o.Jambala	69.90
Soccer Kid **/*	74.90
Surf Ninjas **/*	64.90
T.F.X. **/* (Sept)	84.90
Ultimate Body Blows **	69.90
Uridium 2 **/*	64.90
Winter Super Sport *	69.90

*: deutsche Anleitung, dt.: komplett Deutsch
alle Angaben ohne Gewähr
Abgabe solange Vorrat nicht

*:Vorankündigung, **:deutsche Anleitung, dt.:komplett in Deutsch, Sicherheitsverpackung 2.50, IRRTÜMER+PREISÄNDERUNGEN BLEIBEN UNS VORBEHALTEN !

JEDER KUNDE ERHÄLT VON UNS BEI SEINER ERSTEN BESTELLUNG ALS "DANKESCHÖN" EIN KLEINES PRÄSENT

Bitte COUPON mitschicken
Dürener Str. 395, 50935 Köln

A.J.6.94

a.j.6.94 Joysoft

BLITZ BESTELLUNG
Da geht die Post ab.....

100 Seiten Software Katalog

1.
2.
3.
4.
5. ERSATZWÜNSCHE
6.
7.

- Versandkosten 9 DM
  keine Versandkosten ab einem Rechnungsbetrag von 200 DM
- Eilpost: 9 DM + 8 DM
- UPS: 7 DM + 9 DM
- Vorkasse : 6 DM
- Teillieferung

Bei Fragen oder telefonischer Bestellung bitte die Nummer 0221/4301047/48/49 anrufen

NAME
STRASSE
PLZ/ORT
TELEFON

GUTSCHEIN FÜR DEN JOYSOFT KATALOG
MIT SUPER SPIELBESCHREIBUNGEN AUF FAST 100 SEITEN

Bitte in einer Filiale abgeben oder an den Versand schicken

A.J.6.94

KNOW HOW

Tja, liebe Trauergemeinde, es ist mal wieder soweit – Doppelausgabenzeit! Bis zum nächsten Know How werden somit ganze 63 Tage bzw. 1.512 Stunden, 90.720 Minuten oder, anders ausgedrückt, unvorstellbare 5.443.200 Sekunden ins Land ziehen. Aber kein Grund, gleich panisch zu werden, lest einfach alle 100 Sekunden einen einzigen Buchstaben, und Ihr seid exakt bis zum Erscheinen der neuen Ausgabe beschäftigt!

HILFE!! FRAGEN?!

Ein verzweifelter Steinzeitbewohner sucht nach dem perfekten Weg, um in **Chuck Rock 2** dem dritten Endmonster ordentlich den Scheitel zu ziehen. Wer also eine Patentlösung für die kostengünstige Beseitigung dieser Urzeitplage parat hat, sollte sie uns schleunigst mitteilen.

Angeblich soll es ja im Ballerknaller **Projekt X** einige ganz nette Bonuslevels zu entdecken geben – tja, aber genau da liegt der Raumgleiter im Asteroidengürtel begraben: Wo um alles in der Galaxie befinden sich die Eingänge zu diesen Extralevels? Oder bedarf es einer speziellen Vorgehensweise, um in den Genuß zusätzlicher Zockerfreuden zu gelangen?

Ein bis dato ruhmreicher Abenteurer irrt plan- und ziellos im zehnten Level von **Black Crypt** umher. Unsere kurzen Lösungshinweise sowie die Karten im Handbuch waren dem stolzen Helden leider keine große Hilfe, also wendet er sich nun an Euch: Welcher Meister der schwarzen Krypta kann einem vom rechten Weg abgekommenen Kollegen eine möglichst detailliert beschriebene Lösung dieses Levels zukommen lassen?

In der Endphase des Krieges um **Dune II** schwirren dem gestreßten Kriegsstrategen die feindlichen Raketen in wahren Schwärmen um die Ohren. Gibt es irgendeine spezielle Taktik oder ein probates Mittel, um dieser überaus zerstörerischen Plage Herr zu werden?

Bei **Flies – Attack on Earth** läßt sich eine verschlossene Tür weder mit roher Gewalt noch mit der Karte, die man auf dem Schreibtisch des toten Arztes findet, entriegeln. Wie oder womit ist diesem versperrten Durchgang beizukommen?

Burntime ohne Ende? Diese Frage stellt sich seit einiger Zeit Martin Riembauer, der, wie ihm sogar die Statistik bestätigt, bereits alle Orte (inklusive Raffinerie und Raststätte) besetzt hat und trotzdem bislang weder Schlußbild noch Abspann zu sehen bekam. Eine unendliche Geschichte also? Oder hat er vielleicht noch irgendeine Kleinigkeit übersehen? Müssen etwa alle Hilfsmittel, wie Mausefalle und Förderpumpe, konstruiert werden? Sollten sich alle Personen in seiner Mannschaft befinden? Wer weiß, wie man das Ende herbeiführt, ist hiermit aufgerufen, dem armen Martin in seiner Verzweiflung beizustehen.

Genug der Qual und Pein! Bereitet dem Grauen ein Ende, und befreit diese von Unwissenheit gegeißelten Zocker durch eine ausführliche Antwort von ihren digitalen Leiden. Packt dazu einfach Eure erlösenden Worte in einen Briefumschlag, versehe ihn mit unserer Adresse sowie dem Kennwort **Fragen**, und überlaßt den Rest der Post – neben dem ewigen Dank Tausender verzweifelter Spieler erwartet Euch bei Veröffentlichung Eurer Zeilen selbstverfreilich auch ein wenig Kleingeld!
Wer allerdings eher selbst auf der Suche nach Wahrheit und Spielerglück ist, dabei jedoch immer nur in ausweglose Situationen und tödliche Fallen tappt, sollte den Kopf nicht hängen lassen – denn schließlich gibt es ja UNS! Schreibt, und wir werden Eure großen und kleinen spieletechnischen Problemchen auf dieser Seite kundtun. Wem dies zu öffentlich ist oder zu lange dauert, der darf auch gerne zum Telefonhörer greifen und uns verständnisvollen Joker-Redakteuren einmal die Woche persönlich die Ohren vollheulen…

HOTLINE
JEDEN MITTWOCH VON 16.00 BIS 19.00 UHR UNTER FOLGENDEN RUFNUMMERN:
089/46 38 23
ODER
089/460 58 22

INHALT

Gelöst:

Perihelion

Karten zu:

Manchester United Premier League Champions
Mr. Nutz
Perihelion

Tips und Cheats zu:

Dithell in Space
Fatman
Manchester United Premier League Champions
Mr. Nutz
Pizza Connection
Software Manager
Turrican III

Freezer-Adressen zu:

Brian the Lion
Dennis
Mr. Nutz
Zool 2

Ob Doppelausgabe oder nicht, unser Superangebot bleibt bestehen: Für jeden Beitrag aus Eurer Feder, den wir nach eingehender Prüfung auf Originalität und Korrektheit veröffentlicht haben, stopfen wir Euch, je nach Aktualität und Umfang, bis zu **300 Deutsche Märker** in die Tasche! Worauf wartet Ihr also noch? Setzt Euch schleunigst an den Computer, forscht nach den neuesten Cheats, Tips, Tricks, Lösungen, Karten usw., und legt Eure frisch gewonnenen Erkenntnisse sogleich schriftlich nieder. Denkt dabei bitte auch ein wenig an unsere armen, wundgetippten Fingerchen, indem Ihr, wenn möglich, längere Texte im ASCII-Format und computergepinselte Karten im IFF- oder PCX-Format auf Diskette packt. Schickt schließlich Eure Machwerke mit Lichtgeschwindigkeit (oder mit der Post…) an folgende Adresse, und harret der Dinge, die da kommen mögen:

Joker Verlag
„Know How"
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn
Fax: 089/460 49 77

FREEZER ECKE

Dennis: Zeittechnische Probleme lassen sich durch Adresse C09505 eliminieren. Die Anzahl der Leben findet Ihr in Adresse C09461. Wem die Münzen ausgegangen sind, der kann sich über Adresse C09533 mit Nachschub versorgen.

Brian the Lion: Wem die kleine Schmusekatze mangels Energie vor die Hunde geht, sollte durch Manipulation der Adresse C31C39 für einen ausgeglichenen Energiehaushalt sorgen. Geht trotz aller Vorsichtsmaßnahmen ein Leben flöten, könnt Ihr's Euch über Adresse C31C3B wiederbeschaffen.

Mr. Nutz: Eichhörnchenleben ohne Ende könnt Ihr Euch in Adresse 041C81 schreiben. Ein Mangel an Hitpoints läßt sich über Adresse 0419EB ausgleichen. Die Anzahl der Diamanten findet Ihr in 041C87.

Zool 2: Um sich mehr Zeit zu verschaffen, hebt man den Wert der Adresse C18F9 auf FF an. Über Adresse C18701 kann der kleine Schwarzninja mit Bildschirmleben eingedeckt werden.

Unterkühlter Dank für die frostigen Freezercodes geht an die findigen Füchse Mark Luettig, Sascha Wiedemann, Gerhard Illenseer und Andreas Klawikowski.

CHEATS

DIE TRICKREICHEN

Tja, Leute, traurig, aber Warzenschwein! Die genialen Cheats zu **Mr.Nutz**, die wir Euch in der letzten Ausgabe freudestrahlend aufgetischt haben, wurden von unbarmherzigen Programmierern gnadenlos entfernt! Doch kein Grund, sich deswegen gleich in die Eichhörnchenfellunterhose zu machen, denn Marcel Smuz hat bereits für absolut vollwertigen Ersatz gesorgt: Gebt im Kartenlevel einfach DONTPANIC ein, dadurch wird ein äußerst umfangreicher Cheat aktiviert, der die Tastatur, je nach Level, mit mehr oder weniger hilfreichen Funktionen belegt:

Kartenlevel
F1: Natureworld
F2: Underworld
F3: Waterworld
F4: Inkaworld
F5: Ihr seid um ein Leben reicher
F6: Ihr seid um ein Leben ärmer
F7: Verschafft Euch einen Diamanten
F8: Vernichtet einen Diamanten
F9: Eine Bombe mehr auf Eurem Konto
F10: Eine Bombe weniger auf Eurem Konto
Q: Ihr bekommt einen Stern dazu
W: Ein Stern wird Euch abgezogen
Die Zahlenreihe 1 bis 5 teleportiert Euch zu den einzelnen Basen.
A: Volle Ausrüstung (alle Hitpoints, Taucherbrille, Blitze, ect.) steht Euch zur Verfügung
DEL: Mr. Nutz läßt sich frei über den gesamten Kartenlevel bewegen
HELP: Mr. Nutz kehrt wieder auf den Boden der Tatsachen zurück

Rote & blaue Basen, Wolkenlevel
F1: Mr. Nutz verwandelt sich in eine Energiekugel
F2: Roter Schutzschild
F3: Blauer Schutzschild
F4: Volle Energie

Warpzone
ALT: Zeit spielt keine Rolex mehr

Wer übrigens gerne Grüße, Nachrichten, ja sogar Kochrezepte der Programmierer lesen möchte, sollte im Intro-Screen (wo man die Wahl zwischen Start & Optionen hat) mal DRNUTZ eintippen...

Anstatt seinem Hobby, der Duplikation und Vernichtung von Nahrungsmitteln, zu frönen, muß sich der übergewichtige Restaurantbesitzer Roy Fat alias **Fatman** mit dem Thindicate des Professors Thinsin herumschlagen. Damit jedoch das kleine Dickerchen dabei nicht ganz vom Fleisch fällt, verraten wir Euch jetzt ein paar Geheimnisse: CINDY CRAWFORD, MEXICAN BEANS, MORE LAUGHTS THAN YOU CAN SHAKE A STICK AT, EXTRA LIFE. Welche Auswirkungen diese sinnigen Worte auf das Dasein des wohlbeleibten Superhelden haben, dürft Ihr nun selbst ergründen! Viel Spaß dabei...

Der Ballerknaller **Turrican III** gehört ja nicht mehr unbedingt zu den Neuerscheinungen – um so verwunderlicher, daß es bislang niemandem gelungen ist, das letzte Geheimnis des „mogelimmun" geglaubten Alienterminators zu lüften: Die Jungs von Factor 5 haben ihm nämlich, wie Marcel Smuz jetzt herausgefunden hat, ein paar megamäßige Cheats mit in die Wiege gelegt: Tippt man im Spiel das Zauberwort DESTRUCT ein, verfügt der kampferfahrene Superheld über einen unendlichen Vorrat an Superwaffen; ROLLING versorgt ihn hingegen mit einer gewaltigen Menge von Kreiseln. Wer auf dem schnellsten Weg in den nächsten Level kommen möchte, sollte es mal mit BEAMMEUP versuchen; die Eingabe von ETERNITY (dabei ist Y = Z zu beachten) entledigt geschwächte Turricanten aller energetischer Probleme...

Zu guter Letzt verpassen wir Euch noch Holger Dotzauers Levelcodes zu Darren Ithells „Erstlingsverbrechen" **Dithell in Space**. Warum der Hobby-Programmierer nur die ersten zwanzig Levels mit Paßwörtern versehen hat, interessiert bei diesem Weltraummüll glücklicherweise sowieso niemanden!
Level 3: JUMP
Level 4: U.F.BANANA
Level 5: BIG ROCK
Level 6: DOING
Level 8: LOW GRAVITY
Level 9: UNDERGROUND
Level 10: GREEN MIST
Level 11: BALLS
Level 13: SPLOSH
Level 14: POVRAY
Level 15: TIME TUNNEL
Level 16: WONDELAND
Level 18: LOW GRAVITY 2
Level 19: OVERGROUND
Level 20: SPOTLIGHTS

Tel. 030/2322894
12627 Berlin
Weißenfelser Str. 12

Royal Soft

Der ganz andere Versand

	Amiga	PC		Amiga	PC
Mr. Nutz	54.95	---	Crash Dummies	54.95	---
Die Siedler	94.95	94.95	S.U.B.	64.95	74.95
Der Schatz im Silbersee	94.95	94.95	Rüsselsheim (Detroit)	69.95	74.95
Der Clou	74.95	94.95	Battle Isle 2	September	94.95
Benath a Steel Sky	74.95	84.95	Pizza Connection	89.95	94.95
Mad News	74.95	94.95	UFO Enemy Unknown	74.95	99.95
Elfmania	54.95	---	Brain the Lion	54.95	---
Hanse - Die Expidition -	49.95	49.95	Anstoss	69.95	69.95
Hattrick !	74.95	94.95	Kolumbus	89.95	94.95
Robinson's Requiem	69.95	74.95	Lollypop	69.95	79.95

Wir schicken Euch die Spiele
Versandkostenfrei !
Ausland nur gegen Vorkasse, Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten. Es gelten unsere AGB.
Händleranfragen erwünscht.
Eroticsoftware auf Anfrage.
Hardware: CD-ROM Lfw.
Mitsumi FX 001 d
Double Spin
DM 359.-
Angebote nur Auszug.
Fordert unseren Katalog an !
BTX : * ROYALSOFT #

Löwenstark: Für jeden Kauf, bekommt Ihr 1, für jede Freundschaftswerbung 1 Löwen.
1,50 DM in Breifmarken für Katalog beilegen

LÖSUNG

PERIHELION

Tja, liebe Endzeitfanatiker, es ist mal wieder soweit, Götterdämmerungszeit! Unborn und seine fiesen Götterkumpels vom Selbstverwirklichungsworkshop der Walhalla-Stammkneipe planen den großen Durchbruch ins reale Dasein. Und wie immer, wenn irgend jemand ein großes Vorhaben in die Tat umsetzen will, gibt's diverse Miesmacher, die da kräftig was dagegen haben. Zu ihnen gehört auch Daniel Bleisteiner, der, wie Ihr an nachfolgender Komplettlösung unschwer erkennen könnt, mit seiner sechsköpfigen Truppe den zweifelhaften Gottheiten einen dicken Strich durch die Rechnung gemacht hat...

Bevor das eigentliche Spiel beginnt, muß erst einmal eine Party erschaffen werden. Um später alle Abenteuer heil zu überstehen, ist es ratsam, in seiner Gruppe wenigstens drei Magiebegabte und zwei gute Kämpfer zu haben. Die Magier lassen sich in zwei Klassen einteilen: die Psioniker und den Mediator. Da beide über einen gewissen Anteil eigener Zaubersprüche verfügen, ist es natürlich logisch, daß man von beiden Klassen jeweils mindestens einen in die Truppe aufnimmt. Als Kämpfer eignen sich besonders Menschen sowie die Verbindung von Mensch und Raubkatze. Bei Mischrassen empfiehlt es sich, die Anteile bei 50% zu belassen, da die Personen sonst zuwenig Intelligenz besitzen oder die Vorzüge der anderen Rasse in zu geringer Ausprägung aufweisen. Bei der Erschaffung von Psionikern oder Mediatoren sollte man weiterhin darauf achten, daß sie über ausreichend Astralenergie verfügen. Dies sollten anfangs wenigstens 70 Punkte sein.

Sobald die Charaktere komplett sind, beginnt man mit dem Lernen von Zaubersprüchen. Hier wird man sehr bald feststellen, daß für viele der Sprüche noch zuwenig Astralenergie vorhanden ist – konzentriert Euch daher primär auf Sprüche mit nur wenigen Zutaten. Wichtig sind vor allem „Shaded Spektrum" und „Lifeforce Drain". Der erste saugt dem Opfer seine Perception ab (wodurch dieses nicht mehr mit Fernwaffen zu kämpfen vermag), der zweite kann sogar schon bei einmaliger Anwendung töten. Ebenfalls von großer Bedeutung ist die Art der Ausbreitung. Nützlich sind vor allem Sprüche, die gleich auf mehrere Felder wirken. Ausnahme: der „Tunnel", denn er schädigt alle Personen zwischen Magier und Opfer und daher meist auch einen Teil der eigenen Leute.

Wer all diese Tips beherzigt hat, sollte nun über eine ausgewogene Gruppe von sechs Charakteren verfügen. Tja, alles schön und gut, aber was nun? Erste Anweisungen enthält das einzige File des Terminals: Ab in die kleine Stadt MidLight und dort einen sehr wichtigen Netzcode ausfindig machen...

MidLight:

Eines der drei benutzbaren Terminals befindet sich im absoluten Nordosten der Stadt. Hinter der Tür trifft man außerdem ab und zu eine Frau (sie kann auch gerade unterwegs sein). Nachdem man sie nach dem gesuchten Netzcode befragt hat, rückt die eingeschüchterte Tante einen Code raus – zwar nicht *den* Code, aber immerhin einen. Da es sonst noch nicht allzu viele Anhaltspunkte gibt, klinkt man sich mit „login" in das Terminal ein und gibt als Code „psycho" an. Man erhält daraufhin Zugang zu vier Dateien, wovon vor allem die zwei Reporte interessant erscheinen. Ich möchte hier darauf verweisen, daß jede Aktion an einem fremden Terminal Geld kostet. Es lohnt sich

DIES IST EIN ORIGINAL!

Davon können Sie sich demnächst auf Ihrem PC oder AMIGA überzeugen!

ES GIBT VIELE GRÜNDE, AUF DIESES ZEICHEN ZU ACHTEN.

WENN WIR BEI IKARION EINEN FUSSBALLMANAGER PRODUZIEREN, DANN HABEN WIR DEN ANSPRUCH, IHNEN EIN GANZ BESONDERES PROGRAMM ZU PRÄSENTIEREN. DAS "ABKUPFERN" ÜBERLASSEN WIR GERNE ANDEREN. DESHALB DÜRFEN SIE SICH AUF EINE SIMULATION DER EXTRAKLASSE FREUEN. WIR HALTEN WENIGER VOM STRICKEN MIT DER "HEISSEN NADEL", SONDERN VIEL MEHR VON KOMFORTABLER BENUTZERFÜHRUNG IN SUPER-VGA UND WIRKLICH INNOVATIVEN IDEEN.

Lassen Sie sich nichts vormachen!

Ach, Sie wollen noch mehr wissen? Rufen Sie uns an:

IKARION SOFTWARE GmbH
Tel. 0241/911971, Fax: 0241/911911

LÖSUNG

PERIHELION

daher, wichtige Informationen wie das Inhaltsverzeichnis aufzuschreiben. Stößt man auf eine Datei, die den Zugriff verweigert, so sollte man sich gar nicht lange damit aufhalten, denn auch diese Files kosten im Sekundentakt. Mit den wenigen Infos kann man sich nun zum zweiten Terminal in der Stadtmitte bewegen. Der hier lebende Mann bietet uns zwei weitere Codes: „global" und „indigo". Nachdem abermals alle Informationen notiert worden sind, kann man auch diese Datenschleuder getrost hinter sich lassen.

Das Terminal im Osten der Stadt ist vorerst noch verschlossen. Deshalb bewegen wir uns in den Süden, wo wir zwischen Bettlern und anderen Leuten auf eine Frau mit einem Baby treffen. Zeigt man dem Säugling eine der Halsketten, die jeder Charakter bei sich trägt, so erhält man den eigentlich gesuchten Netzcode: „asylum". Mit diesem Paßwort begibt man sich nun zum letzten Terminal, wo man auch gleich postwendend in seinen ersten Fight verwickelt wird. Die beste Taktik hängt stark von der Gruppe ab. Vorerst sollte man jedoch mit den beiden oben erwähnten Zaubersprüchen die Magier ausschalten und die Soldaten am Schießen hindern. Je nach Qualifikation der Kämpfer sollten diese einige Laute aus der Ferne abfeuern oder, so sie gute Nahkämpfer sind, mit einer entsprechenden Waffe mitten ins Getümmel springen. Der Nahkampf verspricht übrigens meist den größten Erfolg, da gute Kämpfer wesentlich öfter in einer Runde agieren können und meistens auch besser treffen. Ist dieser erste Kampf erfolgreich überstanden, sammelt man den am Boden liegenden Schlüssel auf, öffnet damit die Tür und loggt sich mit „asylum" ins Terminal ein. Nach dem Lesen aller Dateien stellt sich heraus, daß dies wohl alles nur eine Art Prüfung war, die man somit erfolgreich bestanden hätte…

Die einzige Hoffnung für diese Welt beruht auf einem ehemaligen Mitglied einer alten Sekte, das zuletzt in WatchTower gesehen wurde. Man holt sich also die „permission" runter und verläßt diese langweilige Stadt, um nach WatchTower aufzubrechen…

WatchTower:

Das Labyrinth ist bereits um einiges größer als das der Stadt. Um nicht die Orientierung zu verlieren, solltet Ihr Euch spätestens jetzt der gezeichneten Karten bedienen. Ich werde im folgenden Text nur ungefähre Ortsangaben machen und den Gebrauch dieser Karten voraussetzen.

Zu Beginn befindet man sich in einem mittleren Raum. In einer Gasse hält sich ein Wächter auf – den quatscht man selbstverständlich gleich an. Er übergibt uns bereitwillig einen neuen Netzcode: „tunnel". Dieser wird umgehend am gegenüberliegenden Terminal ausprobiert. Sobald man eingeloggt ist, überspielt man zuerst die „permission" ins Netz und informiert sich dann durch die übrigen Dateien über die aktuelle Lage. Die kleine, im File „hologate.doc" gespeicherte Skizze sollte man sich gut einprägen, da sie später zur Reparatur eines Hologates benötigt wird (sie muß nicht überspielt werden). Da man die Empfehlung des Imperators überspielt hat, läßt sich jetzt auch die Tür im Süden öffnen. Hier wird man schon nach wenigen Schritten von einem Arzt angesprochen. Er verweist uns darauf, daß zum Auffinden der gesuchten Person namens Mirack der CareComputer bemüht werden sollte. Der Weg dorthin ist jedoch durch eine Explosion zerstört worden. Man sammelt also noch die KeyCard auf und setzt seinen Weg fort. Nachdem man die südliche Tür passiert hat und nach ein paar Schritten in einem großen Raum steht, wird man von einem Wächter aufgehalten, der uns darüber informiert, daß die Sicherheitszone durch diverse Fallen gesichert wurde. Gnädigerweise überreicht uns der fähige Wachposten auch gleich einen passenden Detektor!

Im westlichen Teil des Raumes findet man bereits drei Hologates, wovon jedoch nur das südlichste in Betrieb ist. Wir benutzen es allerdings noch nicht, sondern gehen in den südwestlichen Gang. Die folgende Tür öffnen wir mit Hilfe der Sicherheitskarte und finden einen Unterbrecher sowie einen Helm. Den Helm setzt man einem seiner Charaktere auf, den Unterbrecher packt man in den Rucksack. Jetzt ist es an der Zeit, das Hologate zu durchschreiten. Nach einigen Metern stößt man auf eine verschlossene Tür, die sich auch mit Sicherheitskarte nicht öffnen läßt. Man bewegt sich daher vier Schritte zurück und benutzt an der Ecke den gefundenen Unterbrecher. Die Tür läßt sich daraufhin problemlos öffnen und offenbart uns das erste von drei Teilen eines Hologates. Man kann diesen Ort nun entweder über die Leiter oder über das Hologate verlassen, wobei die Leiter sicherlich der kürzere Weg ist. Auf der Karte ist unschwer zu erkennen, daß man sich jetzt vor einer von fünf Leitern aufhält. Über die östlichste Leiter erreicht man einen langen Gang, den man, an einem nicht arbeitenden Hologate vorbei, und um eine Ecke entlangeilt. Unterwegs wird man von einem Scanner erfaßt, was jedoch ohne weitere Bedeutung ist. Man öffnet die folgende Tür und findet dort das zweite Hologate-Teil. Wieder zurück im Raum mit den fünf Leitern, entscheidet man sich für die mittlere Lei-

ter und gelangt in einen Raum mit zwei Türen, von denen sich eine noch nicht öffnen läßt. Hinter der anderen wartet bereits der zweite Clinch auf uns. Es zeigt sich, daß die Gegner abermals einen sehr schwachen Nahkampf liefern, im Fernkampf dagegen überlegen sind. Wendet also ein paar Sprüche an und macht den Rest im Nahkampf nieder. Im so eroberten Raum findet man eine neue KeyCard sowie einige Waffen und eine Rüstung. Man verteilt die Waffen möglichst sinnvoll und stülpt einem der Krieger die neue Rüstung über. Mit der KeyCard läßt sich nun auch die andere Tür öffnen, hinter der man weitere Waffen und das letzte Hologate-Teil findet. Frisch gestärkt macht man sich sodann auf den Rückweg und benutzt die westlichste der fünf Leitern (die vorletzte führt in den Raum, den wir bereits durch das Hologate erreicht hatten). Hier findet man abermals ein abgestelltes Hologate und Waffen samt Rüstung. Nachdem man wieder über die Leiter den Rückweg angetreten hat, bewegt man sich weiter nach Westen und gelangt somit an ein zerstörtes Hologate. Hier müssen nun die drei Teile in der richtigen Reihenfolge eingesetzt werden. Um keine Fehler zu begehen, wirft man am besten noch mal einen Blick auf die Skizze vom Hologate.doc und setzt die Teile, wie unten links ersichtlich, von unten nach oben ein.

Über das jetzt funktionierende Tor erreicht man die Sicherheitszone. Hier ruft man sich den rückwärts geschriebenen Text aus dem „security report" ins Gedächtnis und trabt dementsprechend zuerst durch die dritte, dann durch die letzte und anschließend durch die zweite Lücke. Jetzt trifft man auf einen verletzten Mann, der anscheinend ein Überlebender des Unglücks ist. Da er uns nicht sehr viel zu sagen hat, laufen wir den Gang entlang, heben auf halbem Weg das Messer auf und stürmen auf die folgende Tür zu – hinter ihr wartet der dritte Kampf auf unsere Party. Diesmal hat man es mit Mutanten zu tun, die sich sehr gut auf den Nahkampf verstehen und sich ebenfalls mit der Zauberei auskennen – im Fernkampf hat man hier die besseren Chancen. Man sollte also wieder möglichst viele Gegner mit Hilfe von Magie bekämpfen und diesmal möglichst lang auf Distanz bleiben. Nach Kampfende findet man am Ende des Raumes den CareComputer, an dem man, wie vom Arzt empfohlen, „mirror" als Code verwendet. Aus einer der drei Dateien erfährt man, daß Mirack zu einer Gruppe von Emigranten gehört, die sich weiter westlich zu den Uranium-Minen bewegt hat. Also machen wir uns wieder auf den Rückweg und benutzen das praktischerweise gleich um die Ecke stehende Hologate, nachdem wir eine weitere Gruppe von Mutanten zerbröselt haben.

Man befindet sich jetzt im zweiten großen Raum nach dem Haupttor – kaum bewegt man sich einen Schritt weiter nach Norden, trifft man bereits auf seinen nächsten Gegner: einen Dämon, der anscheinend „Unborn" persönlich darstellt. Da er jedoch alleine antritt, ist der fiese Gott eine erstaunlich leichte Beute. Sobald er niedergemetzelt wurde, geht's Richtung Ausgang, wo man nochmals vom Arzt angesprochen wird. Dieser bedankt sich recht höflich und überreicht uns eine weitere Waffe...

SoulTomb - Die Uranium-Mine:

Wir befinden uns jetzt innerhalb der Uranium-Minen „SoulTomb". Schon nach wenigen Schritten werden wir von ein paar Bösewichtern herzlich empfangen. Jedoch stellt sich der Kampf gegen diese Jungs als absoluter Witz heraus – und noch dazu als böse Falle: Denn kaum hat man das Schlachtfeld verlassen, wird man bereits wieder angegriffen – diesmal gibt es kein Entrinnen, man wird sofort überwältigt. Ohne zu wissen, wie lange die Party bewußtlos war, wacht man schließlich neben einer jungen Frau namens PearlBlood auf, die sich anscheinend um uns gekümmert hat. In einem kurzen Gespräch erfährt man, daß sie die Tochter von Mirack ist. Weiterhin versichert sie, daß wir nach einem Treffen mit ihrem Anführer ihren Vater aufsuchen können. Also eilen wir mit ihr in die nördliche Ecke des Raumes und werden dort dem Bandenführer Corall vorgestellt. Er weist uns an, dem Imperator eine Netzwerkkarte zu übermitteln, da diese Nachricht die einzige Hoffnung für sein Volk darstellt. Ohne lange zu überlegen, nimmt man ihm das Teil ab und bewegt sich zum Fahrstuhl in der nordwestlichen Ecke. Am Terminal angekommen, benutzt man die Karte und hastet wieder zurück zu Corall. Als Dank für die prompte Erledigung seines Auftrags erlaubt er uns, Mirack aufzusuchen.

Nur einen kleinen Haken hat die Sache: Gibt der Imperator keine zufriedenstellende Antwort auf die von uns übermittelte Nachricht, ist dies womöglich unsere letzte Aktion gewesen! Da wir jedoch auf den Imperator schwören und er uns sicherlich nicht im Stich lassen wird, gehen wir wieder zu PearlBlood, die uns zu ihrem Vater führen wird. Auf der Südseite des folgenden Ganges findet man in drei der vier Räume verschiedene Gegenstände und einiges an Credits. Am Terminal kann man sich mit dem Code „mutant" etliche Informationen ansehen. Im westlichsten Raum erwartet uns derweil bereits der nächste Kampf: Als wir den Raum betreten, können wir gerade noch beobachten, wie eine Gruppe werwolfähnlicher Monster einen alten Mann niederstreckt und mit dessen Enkel stiften geht, bevor sich die Bestien auf uns stürzen. Kaum hat man auch diesen Kampf überstanden, spricht uns der alte Mann, der sich als Mirack zu erkennen gibt, an. Leider ist er mit uns keineswegs zufrieden. Ohne seinen Enkelsohn namens Algol will er kein Sterbenswört-

3x Vollpreis-Spaß für nur 19,90 DM pro Spiel

Hunter 19,90 DM

Chambers of Shaolin 19,90 DM

Mercenary 19,90 DM

Bestellungen nur gegen Nachnahme oder Vorkasse (+ 5,- DM Porto bzw. 10,- DM vom Ausland) bei:

MANFRED BERGLER
HARDWARE-SOFTWARE
Fodermayrstraße 24
80993 München
Fax: 089/140 16 24

LÖSUNG

PERIHELION

chen mit uns plaudern. Also heißt es her mit dem Balg! Leider muß der Knabe alle zwei Stunden ein Gegengift zu sich nehmen, weswegen man zur Rettung nur noch eine einzige Stunde zur Verfügung hat. Zu allem Übel ist der entscheidende Ort auch noch radioaktiv verseucht und wird von den Lycanthropes bevölkert, die gerade mit unseren Klingen Bekanntschaft gemacht haben. Na ja, sei's drum, man schnappt sich also die Schlüsselkarte und macht sich schleunigst auf den Weg.

Kurz vor dem südwestlichen Fahrstuhl trifft man abermals auf PearlBlood. Sie fleht uns an, ihren Sohn zu retten, und überreicht uns einen passenden Glücksbringer. Mit diesem Ding betritt man nun endlich den Fahrstuhl, um vor einer verschlossenen Tür zum Stehen zu kommen. Man öffnet sie mit der erhaltenen Karte und betritt gleich den ersten Gang südwärts. Hier benutzen wir jedoch nicht den Aufzug, sondern öffnen die östliche Tür und sammeln die zahlreichen Gegenstände ein. Die Gasmasken sollte man sich aus Sicherheitsgründen besser gleich überstülpen. Danach geht es wieder zurück in den Hauptgang. Dort öffnet man die Tür nach Süden. Da die folgende Kammer eine eigene Luftversorgung besitzt, muß die durchschrittene Tür wieder geschlossen werden, um die nächste öffnen zu können. Im Inneren der Kammer findet man eine Art Schrein vor. Jetzt ist es Zeit, den Glücksbringer einer besseren Bestimmung zuzuführen: Kaum hat man das Teil eingestöpselt, erscheint auch schon ein Hologramm von Toxic Waste persönlich. Er plappert ein wenig und läßt schließlich den wichtigen Spruch „i am what i am" verlauten – somit kann dieser Raum wieder verlassen werden. Also ab durch die nächste Tür und in einem kleinen Rundgang die Kampfaxt eingesackt. Danach wird die folgende Tür geöffnet, und man setzt den gefundenen Plug, der anscheinend einen Teil eines Schlüssels darstellt, in die folgende Maschine ein. Anschließend trabt man zurück in den ersten Gang und tuckert mit dem Fahrstuhl nach unten.

Nach wenigen Schritten entdeckt man einen Helm und ein Amulett, die man sogleich einem Charakter umhängt bzw. aufsetzt, da sie sich positiv auf dessen Eigenschaften auswirken. Nördlich findet man drei Nischen: „what", „am" und „i". Na, dämmert's schon? Schnell erinnert man sich an den Spruch des Hologramms und lädt die zuvor gefundene Batterie in der richtigen Reihenfolge auf. Sobald sie geladen ist, geht es zurück zur Stelle, an der wir bereits den Plug eingebaut haben. Hier wird nun auch noch die Batterie eingesetzt und der fertige Schlüssel entnommen. Im verbleibenden Gang öffnet man die nördlichste der Türen im Westen mittels der Karte von Mirack und setzt dort den Schlüssel ein. Die sich gegenüberliegenden Türen weiter südlich lassen sich daraufhin beide gleichzeitig öffnen, was wiederum einen Mechanismus in Gang setzt, der die bisher verschlossene Tür entriegelt. Nachdem wir eine weitere Tür durchquert haben, treffen wir auf eine besonders lockere Wand. Am sinnvollsten ist es hier natürlich, den Bohrer einzusetzen. In das Loch legen wir die Kobalt-Bombe (Demolition-Pack) und ziehen uns binnen 6 Sekunden hinter die Tür zurück, die natürlich zu schließen ist. Nach einem kurzen Knall ist die Wand Geschichte.

Bevor man jetzt weiter vorstößt, sollte man sich vergewissern, daß fünf der sechs Charaktere eine Gasmaske tragen, denn der folgende Abschnitt ist radioaktiv verseucht (als ob Radioaktivität durch Gasmasken aufzuhalten wäre...). Wollt Ihr keine Opfer in Euren Reihen beklagen, so müssen die Schutzmasken nach jedem Schritt immer durchgewechselt werden (dabei genügt es nicht, nur zwischen zwei Leuten auszutauschen!). Zuerst bewegt man sich langsam, aber sicher in die erste Nische und hebt den Granatwerfer auf. Dann arbeitet man sich zu der auf der Karte sichtbaren Schlaufe vor, auf deren nördlicher Seite man eine weitere Gasmaske, einen Kraftfeldgenerator und einen Helm findet. Die Maske legt der im Moment schutzlose Held an; der Rest kann sinnvoll verteilt werden. Denkt daran, daß Eure Helden auch mit Gasmaske nur 59 Schritte in diesem Gebiet machen können – der 60. bedeutet für alle den Tod!

Wir bewegen uns jetzt auf die Tür zu, hinter der uns bereits eine Gruppe von Lycanthropes erwartet. Im folgenden Kampf gilt es, besonders vorsichtig zu sein, denn die Radioaktivität hat bereits einen Großteil der Vitalität unserer Mannen aufgebraucht. Es ist daher ratsam, zuerst die kräftigen Waffen, z.B. den Granatwerfer, einzusetzen. Solltet Ihr diesen Kampf trotzdem nicht überleben, könnt Ihr Euch zumindest die Aufstellung Eurer Leute zu Beginn des Kampfes einprägen. Zwei stehen am oberen Rand und ein weiterer direkt an der Ecke. Diese Kämpfer müßt Ihr Euch merken, bevor Ihr den letzten Save-Stand vor der radioaktiven Zone einladet. Tauscht nun die Gasmasken ausschließlich zwischen diesen drei Charakteren – sollten die nicht ausreichen, könnt Ihr auch noch einen vierten hinzunehmen. Haben alle Leute das Stück bis zur sechsten Gasmaske überlebt, sind diese drei Charaktere noch absolut frisch! Die erschöpften Leute stehen beim folgenden Angriff jetzt

in der hinteren Reihe und sind von den Attacken der Gegner sowieso nicht betroffen. Ist diese schwere Schlacht erfolgreich geschlagen, bewegt man sich ohne Umwege auf die nächste Tür zu, sammelt die herumliegenden Waffen auf und geht durch die Tür zum vermißten Enkelsohn.

Mit Algol hastet man auf dem kürzesten Weg zurück zu Mirack, der dem Kleinen sofort das Gegengift verabreicht. Einige Sekunden später berichtet der glückliche Alte von einem Fremden, der den „Guardian" nach Fort NightFall verschleppt hat. Von dort aus soll er auf dem schnellsten Weg in den „Tower of Neon" geschafft werden, was sein Ende bedeuten würde, da sich dort auch „Unborn" aufhält. Wir machen uns also auf den Weg zu Corall, um nach der hoffentlich positiven Botschaft des Imperators zu fragen. Zu unserem Schrecken stellen wir jedoch fest, daß auch für Corall jede Hilfe zu spät kommt – der nächste Kampf steht an! Ist auch diese Metzelei glorreich überstanden, gibt's noch ein paar Waffen einzusammeln, bevor man auf PearlBlood trifft, die uns unbeschadet zum Ausgang führt.

Fort NightFall

Die folgenden Kämpfe werden die bisher schwersten sein. Es ist daher dringend zu empfehlen, die Waffen gleich zu Beginn sinnvoll einzuteilen. Sobald man diese Vorsichtsmaßnahme getroffen hat, kann es losgehen. Schon nach wenigen Schritten, die Richtung spielt hierbei keine Rolle, wird man von einem Sicherheitstrupp angegriffen. Ist dieser besiegt, findet man einen Schlüssel. Als nächstes sollte man sich zum Netzwerk begeben, sich einloggen und als Code „murder" verwenden. Eine der Dateien berichtet über den „Guardian", eine weitere über den Sicherheitscode: 01071973. Hat man sich diese Informationen angesehen, marschiert man den langen Gang im Norden entlang, wendet sich nach Süden und stoppt vor der Tür. Dahinter befinden sich auf der Ostseite zwei weitere Türen, die sich erst öffnen, wenn man die gegenüberliegenden Druckplatten betreten hat. In den Räumen entdeckt man eine Rüstung und verschiedene Waffen. Nachdem man die nächste Tür im Süden durchschritten hat, heißt es kämpfen! Sobald die Schlacht erfolgreich beendet wurde, sammelt man einige Gegenstände und eine Code-Karte ein. Damit geht es wieder zurück in Richtung Terminal.

An der Abzweigung zum Computerterminal vorbei, geht's rechts rein. Die folgende Tür läßt sich mit dem Schlüssel öffnen; am Ende des Raumes steht eine Codiermaschine. Hier schreibt man den Code vom Terminal auf die Code-Karte und bewegt sich zum letzten Kampfort zurück. Tritt man hier durch die bereits offene Tür nach Osten, heißt es die Beine in die Hand nehmen, denn hier herrscht akuter Zeitmangel! Man spurtet also auf die nächste Tür zu, die sich daraufhin schließt. Jetzt schnell vor die linke Tür stellen und die Code-Karte anwenden. Besitzt die Karte den richtigen Code, öffnet sich die Tür, und man kann passieren. Im folgenden östlichen Raum erwarten uns drei neue Hexenmeister, die uns nicht in Ruhe lassen wollen. Im Kampf erweisen sie sich als besonders zäh, was sehr viel taktisches Gefühl und Geduld voraussetzt. Als Dank dafür, daß wir sie von ihrem jämmerlichen Dasein erlöst haben, hinterlassen sie uns einige vergiftete

M.O.M. ist das famose SYSTEMHAUS ohne "DOSE".

KNOW HOW plus Kompetenz sprechen sich schnell herum...

In sämtlichen Bereichen der AMIGA und CD32 Hard- und Software sind Sie bei uns gut beraten.

Ob neueste Games, preiswerte bis exklusive Anwendersoftware, Bild- / Videobearbeitung, ob Warenwirtschafts- und Hotelsystem, Mailboxprogramm SMBX, bis hin zu einem reichhaltigen Sortiment an Hardware und -erweiterungen: es gibt kaum etwas, was wir für Sie nicht tun können.

Damit wir nicht völlig aus den Nähten platzen: 1. Juni 94

NEUERÖFFNUNG

des M.O.M. Soft- und Bookwareshop

in direkter Nachbarschaft unseres Hauptgeschäftes.
Wir freuen uns auf Ihren Besuch...

Der beste Weg zu Commodore-AMIGA

M.O.M. COMPUTERSYSTEME PAWELETZ & SELLNER GBR

Commodore-Systemhaus
Tel. 0211 / 9 77 88 99
Fax 0211 / 7 80 22 27

Kölner Str. 149-151
40227 Düsseldorf

SOFTWARE

Hardware * CD-ROM * PD

FreshFish CD je Ausgabe DM 39,-
GoldFish CD DM 45,-

Weitere CD-ROM's lieferbar!

CD-ROM Laufwerk: Toshiba XM4101b intern DM 449,-

AMOS Programmiersprache DM 69,-

PC-Task V.2.03 DM 69,-

Final Writer Textverarbeitung DM 275,-

TurboPrintPro DruckertreiberTool DM 105,-

Haushaltsbuch-deluxe (OASE 202) DM 75,-

Final Copy II Textverarbeitung DM 160,-

AMIGA CD-32 Spiele		Lotus Trilogy	DM 65,-
Arabien Night	DM 40,-	Pinbal Fantasies	DM 68,-
Alfred Chicken	DM 49,-	Mean Arenas	DM 55,-
Bubba n Stix	DM 65,-	Microcosm	DM 89,-
Castles 2	DM 62,-	Liberation	DM 62,-
Elite 2	DM 69,-	Sensible Soccer	DM 49,-
Global Effect	DM 69,-	Summer Olympix	DM 45,-
Humans	DM 59,-	Pirates Gold	DM 66,-
Nigal Mansel	DM 58,-	Morph	DM 59,-
Nick Faldo Golf	DM 72,-	Trolls	DM 57,-
International Karate +	DM 39,-	Zool	DM 59,-
James Pond 2	DM 59,-	Weitere Spiele lieferbar.	

Workbench 2.1 DM 70,-

Maxon Cinema4D Raytracingprogramm DM 219,-

Maxon Twist Datenbankprogramm DM 229,-

ADX Datentechnik GmbH
Postfach 710462 * 22164 Hamburg
Tel:040/6428225*Tel:040/6426913*Fax:040/6426913

Bestellannahme Mo. bis Fr. von 9.00 bis 18.30, Sa. von 9.00 - 13.00 Uhr

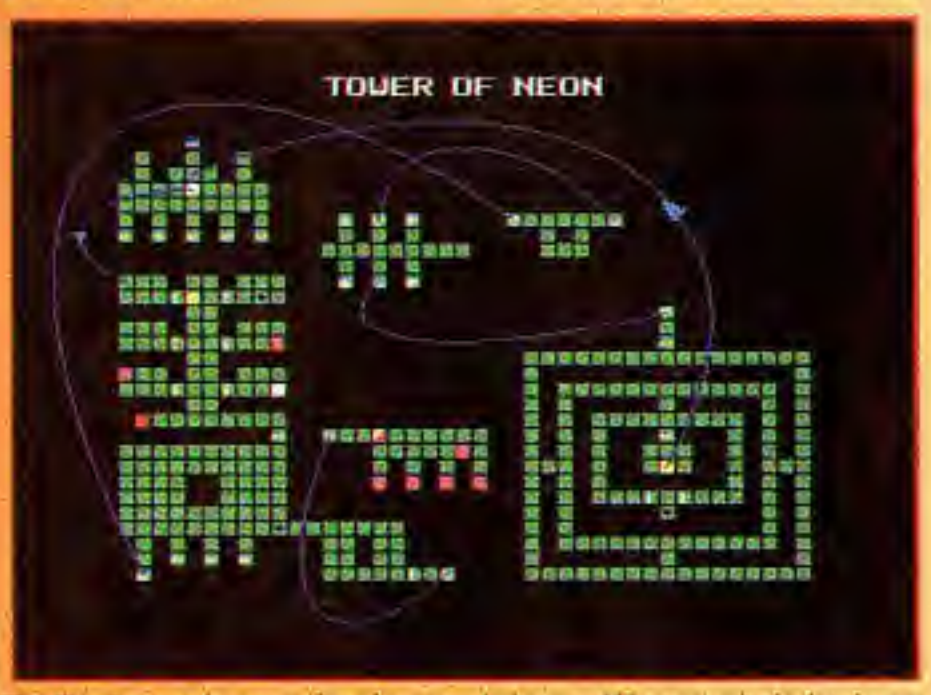
Es gelten unsere allgemeinen Liefer- und Zahlungsbedingungen, Lieferung per Nachnahme oder Vorkasse zuzügl. Versandspesen. Lieferung solange Vorrat reicht, Angebote freibleibend.

LÖSUNG

PERIHELION

Messer und einen Schlüssel. Dieser paßt in die Tür am langen nördlichen Gang, also nix wie hin. Nach einem kleinen Zickzack-Weg trifft man hinter einer weiteren Tür auf Lord Daleth persönlich.
Sobald auch er in die ewigen Jagdgründe abgeritten ist, schnappt man sich den Schlüssel und das Schwert und verläßt diesen Raum, um an der Netzstation vorbei ein gutes Stück nach Westen zu marschieren. Die Tür dort läßt sich mit der eben gefundenen Karte öffnen. In einer Ecke des Raumes entdeckt man einen DNA-Sampler. Da nur Lord Daleths DNA die verbleibende Tür öffnen kann, hasten wir zurück und holen uns die Erbanlagen des Lords. Kaum will man jedoch den Raum wieder verlassen, stößt man abermals auf den Blaublüter – als Zombie. Also gilt es, ein weiteres Mal die Klingen zu kreuzen und den Lord endgültig zu vernichten. Anschließend schärft man die Socken und eilt zur noch verschlossenen Tür. Hier finden wir jetzt den alles entscheidenden „Guardian". Auf zum „Tower of Neon"...

Tower of Neon:



Zu Beginn steht man in einem Raum mit mehreren Türen, von denen sich jedoch keine öffnen läßt. Läuft man allerdings einige Zeit umher, wird man urplötzlich von einer Frau angesprochen und in einen kleinen Raum geführt. Sie bittet uns, hier zu warten, bis sie wieder zurückkommt. Wer hier jedoch tatsächlich wartet, ist selbst schuld. Wer schlau ist, belästigt besser die Wachen, die sich vor der Tür postiert haben. Bei der dritten Störung greifen die Jungs nämlich zu den Waffen, und man kann sie bequem um die Ecke bringen. Nachdem sie beseitigt sind, beginnt man die Türen im Gang zu öffnen. In einem Raum liegt ein Stück Papier, auf dem das Wort „spirit" zu lesen ist. Es handelt sich dabei, wie sollte es auch anders sein, um einen Netzwerk-Code. Neben einigen Gegenständen stöbert man in einem Raum auch einen verletzten Mann auf. Er berichtet uns von einem gewaltigen Sturm und einem geflügelten Wesen. Angeblich hielt sich sein Kollege zur Zeit der schrecklichen Geschehnisse in einem Raum auf, der ihm womöglich das Leben rettete. Um das herauszufinden, benötigen wir jedoch eine PalmPrint-Disc. Diese verbirgt sich hinter einer illusionären Wand, die uns der Verletzte auf einem Bild zeigt. Sobald man die Disc gefunden hat, solle man sie zu ihm bringen. Wer neugierig ist, kann vorher noch mal kurz am Terminal einchecken und sich dann erst zur nächsten Tür bewegen.

Im Südosten des folgenden Raumes befindet sich die erwähnte Wand. In der anderen Ecke des dahinterliegenden Raums benutzt man den Fahrstuhl und trifft wenig später auf die bereits bekannte Dame aus der Empfangshalle. Diesmal möchte sie jedoch nicht mehr plaudern, sondern kämpfen. Sobald man sie und ihre Gehilfen geplättet hat, hebt man die hinterlassenen Gegenstände auf und erforscht die vier kleinen Gänge, die hier abzweigen. In jedem Gang liegt eine kleine PalmPrint-Disc. Man schnappt sich die aus dem zweiten Gang vorn sowie den Talisman und trabt gemütlich zurück zum Verletzten. Er aktiviert für uns die gefundene PalmPrint-Disc. Mit dieser in der Tasche geht's wieder in den Raum mit der falschen Wand, die wir jedoch diesmal nicht durchschreiten, sondern wir benutzen ganz normal den Fahrstuhl in der südwestlichen Ecke. Der folgende Weg führt uns in einen Raum mit insgesamt sechs Fahrstühlen. Man läuft jedoch nicht ziellos umher, sondern benutzt immer den gerade gegenüberliegenden. Schließlich steht man nach drei Fahrstühlen vor einer Tür, die sich mit dem Scantum-CardKey öffnen läßt. Von hier ab orientiert man sich am besten mittels Karte und läuft bis zu einer von zwei gegenüberliegenden Türen. Dort befindet sich ein Loch in der Wand, in das man die fertige PalmPrint-Disc einsteckt – die etwas weiter nördlich liegende Tür ist nun offen. Im Raum dahinter trifft man auf Monterey und das Flügelwesen, die sich gerade einen erbitterten Fight liefern. Kaum hat das Untier jedoch die Party entdeckt, wendet es sich von seinem Opfer ab und beginnt sich um uns zu kümmern. Nachdem wir das Vieh in kleine handliche Teile zerlegt haben, verweist uns der Sterbende darauf, daß wir uns möglichst ohne Verzögerung zu der westlichen Seite des Berges Torch begeben sollten, da dies möglicherweise die letzte Gelegenheit sei, „Unborn" von seinem Vorhaben abzuhalten. Da man sich nach dieser kurzen, aber eindeutigen Mitteilung wieder in der Eingangshalle befindet, sollte man erst mal rasten und Kräfte sammeln. Ausgeruht und bei bester Gesundheit verläßt man schließlich diesen Ort, um dem großen Showdown auf dem Berg Torch entgegenzustreben. Anders als gewohnt ist man diesmal nicht von realen Wänden eines Gebäudes umgeben, sondern bewegt sich in einer Art Traumwelt. Die einzige Möglichkeit, wieder herauszukommen, besteht darin, „Unborn" persönlich zu vernichten. Wie nicht anders zu erwarten war, ist dies alles andere als einfach. Unborn selbst tritt zwar allein an, ist jedoch extrem robust und äußerst schwer zu bekämpfen. Ab hier muß jeder selber wissen, auf welche Art und Weise er der schröcklichen Gottheit entgegentreten will, doch freut Euch nicht zu früh – ein Gott hat viele Leben...

TIPS & TRICKS

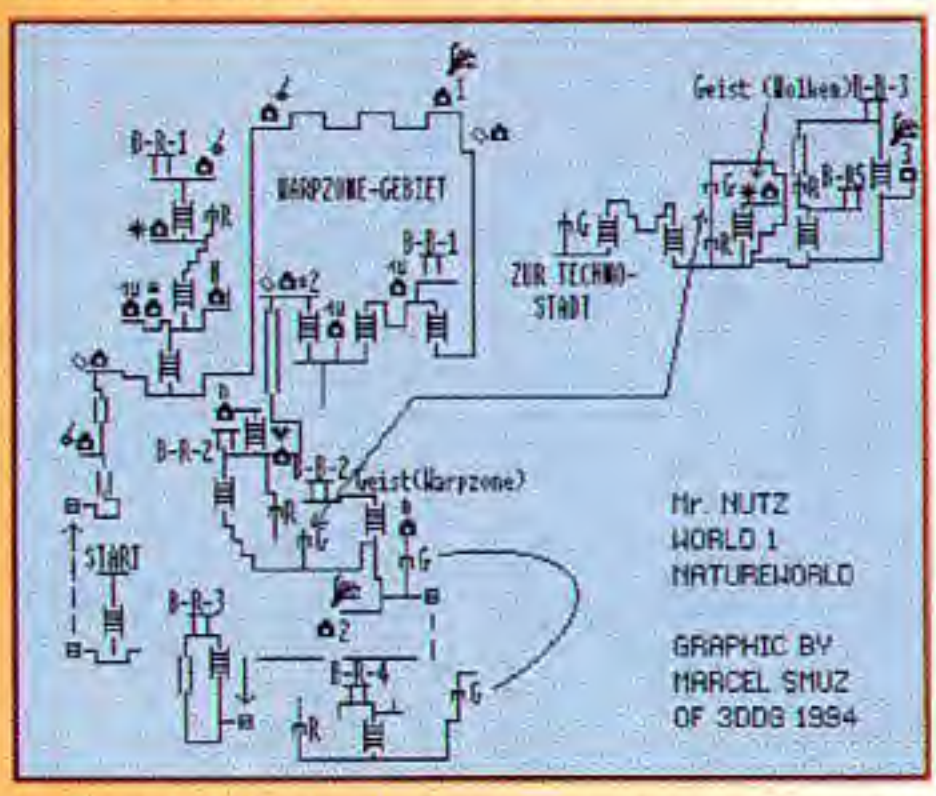
DIE SOLIDEN

Auf seinem heldenhaften Befreiungskreuzzug durch vier eichhörnchenfeindliche, von dummen Federviechern beherrschte Welten mußte Marcel Smuz alias ***Mr. Nutz*** so manchem fiesen Weltraumhuhn ordentlich in den Bürzel treten. Doch der Zweck ist ja bekanntlich heiliger als alle Mittel, und außerdem hat sich die Sache ja auch für Euch gelohnt, denn Marcels persönliche Erfahrungen liegen hier in Wort und Bild vor Euch!

Allgemeine Tips:

In allen vier Welten befinden sich auf den Karten verschiedene Pfeile. Diese zeigen Euch die Richtung der nächsten wichtigen Base an. Es handelt sich dabei um die roten Basen, die Ihr auf jeden Fall durchspielen müßt. Die blauen Basen werden nicht durch Pfeile gekennzeichnet; sie liegen entweder auf dem Weg oder am Ausgang in der Warpzone. Sie müßt Ihr nicht unbedingt durchspielen, sie haben jedoch Bonuslevelfunktion, will heißen, dort gibt's meistens viel Leben, Energie, Diamanten etc. aufzusammeln. Auf den Inseln/Welten befinden sich die sogenannten Sicherheitsteleporter. An diesen Stellen könnt Ihr Euren Spielstand abspeichern – allerdings kostet Euch diese Aktion einen Stern! In der Techno-Stadt befinden sich manchmal Gruben im Boden. Ihr könnt sie sehr gut als Schutz vor den Gegnern benutzen. Leider befinden sich in der Techno-City viele der lästigen Ventilatoren. Um ihnen zu entkommen, müßt Ihr einen Schalter in der Nähe betätigen. Die Ventilatoren verweigern daraufhin ihren Dienst für ca. fünf Sekunden – Zeit genug, um abzuhauen. Unterhaltet Euch mit allen „Personen" im Spiel, sie geben Euch meist wirklich gute Tips. Bei mehreren Antwortmöglichkeiten wählt am besten alle einmal an, da Euch auf diese Weise keine der zahlreichen kleinen Überraschungen entgeht. Sammelt unterwegs alle Diamanten, Leben, Sterne etc. auf, denn in höheren Levels/Welten werdet Ihr sehr viele davon benötigen. Die geschlossenen Kisten lassen sich übrigens erst öffnen, nachdem Ihr in Welt 2 (Underworld) den „Blitz", mit dem Ihr Euch in eine Art Energiekugel verwandeln könnt, gefunden habt.

World 1 (Natureworld):



KARTENLEVEL: Hier sucht ein kleiner Fisch seine Eltern. Mittels Floß, welches Ihr in der Nähe finden könnt, erreicht Ihr sie. Ihr müßt den besorgten Erziehungsberechtigten dann lediglich sagen, daß sich das Fisch-Kind am anderen Ufer befindet – Belohnung winkt!

BASE 1 (ROT): In diesem Level findet Ihr gleich am Anfang zwei Bonusräume. Sie befinden sich unter der Erde und sind auf folgende Weise zu erreichen: Zu Beginn des Levels seht Ihr einen Pilz. Rennt hinter ihm her, damit er bis zum zweiten Hügel springt. Vor und hinter diesem Hügel befinden sich in der Höhe zwei Plattformen. So Ihr mit Hilfe des Pilzes eine oder beide erreicht, befördern Euch diese unter die Erde. Dort findet Ihr Leben, Energie und Diamanten. Über einen anderen Pilz erreicht Ihr eine Plattform, die sich die ganze Zeit nach rechts bewegt. Sobald sie stoppt, müßt Ihr einen großen Sprung nach rechts wagen, um in einen Geheimraum zu gelangen.

BASE 1 (BLAU): Eine von den Bonus-Basen. Hier findet Ihr nur viele Herzen, dafür jedoch keine Leben und auch fast keine Hühner.

BASE 2 (ROT): Diesen Level könnt Ihr eigentlich auf dem Boden durchspielen. Trotzdem gibt es einige Plattformen in der Mitte, die nach oben führen. Dort könnt Ihr links sehr viele Diamanten und rechts einen Tunnel nach unten entdecken. Im Inneren des Tunnels warten zwei Leben auf Euch.

BASE 2 (BLAU): In diesem Bonus-Level müßt Ihr mit Eurer Feder versuchen, nach oben zu fliegen. Habt Ihr die Spitze des Levels erreicht, erwarten Euch viele Leben und Diamanten.

BASE 3 (ROT): Hier müßt Ihr besonders auf die Spitzen an den Wänden achten. Die Schwierigkeit liegt darin, zu verhindern, daß Ihr, wenn Ihr von einem Hügel runterrollt, gegen eine Spitze an der Wand prallt. Kleiner Tip: rechtzeitig abspringen.

BASE 3 (BLAU): Das ist die leichteste Bonus-Base in dieser Welt.

TECHNO-CITY: Eine kleine Weg-Falle wartet auf Euch: Irgendwann im Level müßt Ihr Euch entscheiden, ob Ihr nach

AMIGACENTER DUISBURG

- **DirOpus**: Voll funktionsfähige Demo-Version des bekannten Amiga-Utilities.
- **MTool**: ähnlich DirOpus. Ermöglicht das fileweise Kopieren aus .lha-Archiven
- **AmigaBase**: Ein weiteres gutes Datenbankprogramm für die Verwaltung Ihrer Daten.
- **AmigaWorld**: Ein Datenbankprogramm mit Informationen über jedes Land der Welt. Leicht zu bedienende Oberfläche.
- **VideoMaze**: Umfangreiche Videodatenbank zur Organisation Ihrer Videodaten.
- **FaBase**: Eine Fakturierung mit Adressen und Lagerdatenbank. Sehr viele Funktionen.
- **FH-Spread**: Tabellenkalkulationsprogramm für kleine Anwendungen. Mit zahlreichen Funktionen.
- **OPAA**: Ein Grafikeditor, mit dem Sie Objekte erstellen und animieren können. 13 verschiede Speicherformate stehen zur Verfügung.
- **Amiga kocht**: Kochrezeptdatei mit vielen Rezepten sowie Tips und Tricks rund um Vorratshaltung, Küchentechniken und Ernährung.
- **Translator**: Ein Programmpaket zur Übersetzung und Bearbeitung von englischen Texten. Auch für andere Sprachen geeignet.
- **HD-Frequency**: Hard-Disk-Recording-System mit vielen Eigenschaften. Auf einem Amiga 1200 beträgt die Sampling-Rate 60 kHz. Die Stücke können direkt von der HD abgespielt werden.
- **AmiCDRom**: CD-Rom-Filesystem für alle Amiga's. Getestet mit Apple- und Toshiba-Laufwerken. Sehr zuverlässig.
- **JaCoSub**: Erstklassiger Videotitler. Betitein Sie Ihre Video's mit eigenen Texten. Genlockfähig.
- **Main-Actor**: Grafiktool. Bietet sehr viele Möglichkeiten für die Bearbeitung von Icons, Animationen usw.
- **Cross**: Erstellen Sie für Ihre Bekannten eigene Kreuzworträtsel. Umfangreiche Wortdatenbank.
- **Planetarium**: Astronomie-Programm. Zeigt und animiert die Planeten unseres Sonnensystems.
- **Oberon-2**: Demo des umfangreichen Oberon-Compilers V3.0. Kleine Programme können erstellt werden.
- **PhxAss und Phxlnk**: Macro-Assembler für alle Motorola-CPU's
- **PCTask**: Emulieren Sie einen PC auf Ihrem Amiga
- **Term 3.4**: Ein erstklassiges Terminalprogramm
- **ViewTek**: Anzeigeprogramm für verschiedene Dateiformate
- **AdressMaster**: Adressverwaltung mit Modemwählfunktion. Druckt z. B. Überweisungen, Umschläge, Etiketten. Mit ARexx-Port.
- **TextPlus 5.0**: Komfortable Textverarbeitung der Spitzenklasse, umfangreiche Funktionen, ARexx-Port, Funktionstastenbelegung, u.v.m.
- **MegaBall 2.1**: Stark verbesserte Version des Break-Out-Spiels. Läuft auch unter Amiga-OS 3.0
- **Energie-Manager**: Durch umweltbewußtes wirtschaften können Sie hier den hochdotierten Energiepreis gewinnen.
- **TSMorph**: Das ist ein hervorragendes Morph-Programm, mit dem Sie aus einer Mücke einen Elefanten machen können.
- **Eishockey**: Ein Super-Spiel der Firma Karamalz. Kämpfen Sie um die Einhockeymeisterschaft. Gute Grafik und flüssige Spielabläufe.

je Diskette nur 4,90 DM

+ Nachnahme 6,00 DM bzw. Vorkasse 5,00 DM
Mindestbestellwert: 14,70 DM

Kreitz Computer KG
Brauerstr. 2 • 47058 Duisburg
Tel.: (02 03) 34 17 93 • Fax.: (02 03) 33 61 34
Unsere Mailboxen mit ständig aktuellen Info's und Preislisten:
(0 21 51) 60 94 21 (24 h) • (02 03) 33 61 34 (20-9 Uhr)
Öffnungszeiten:
Mo-Fr: 10 - 13 u. 15 - 18.30 Uhr, Sa: 10 - 14 Uhr

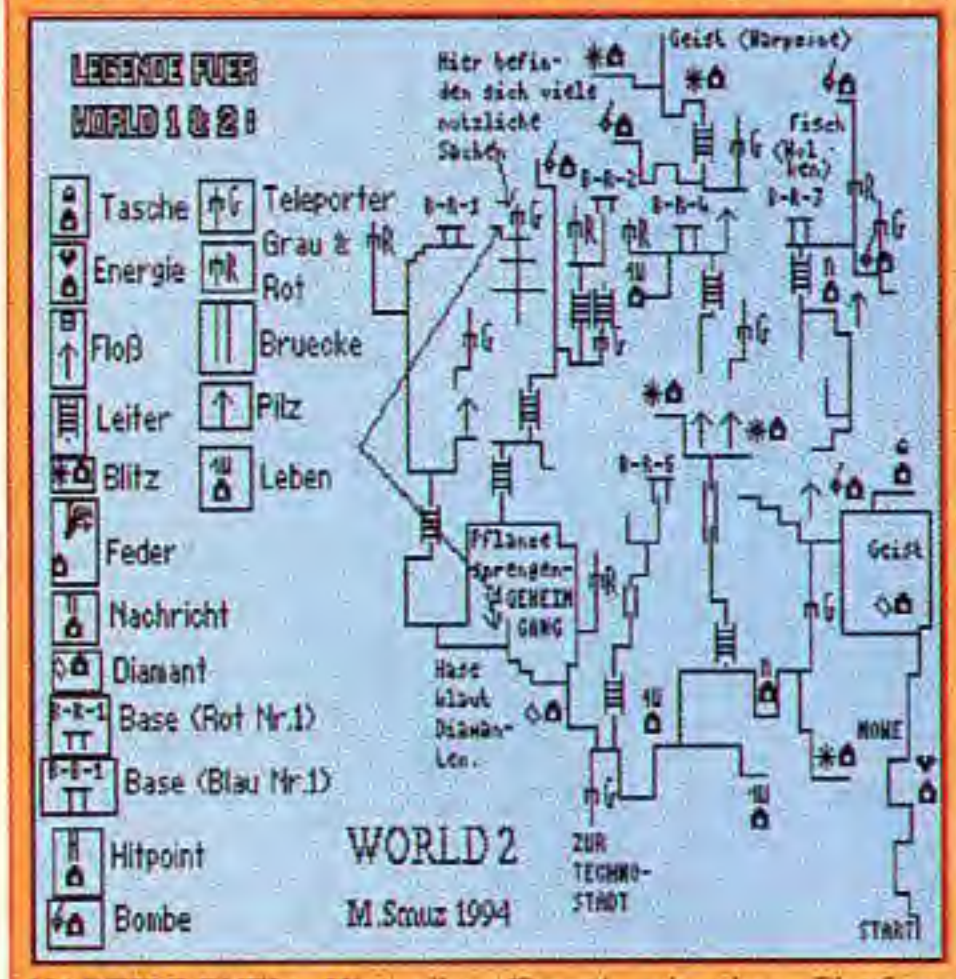
TIPS & TRICKS

DIE SOLIDEN

oben oder nach unten gehen wollt. Entscheidet weise – wählt also unten. Oben findet Ihr nämlich absolut nichts und landet außerdem wieder am Anfang des Levels.

ENDMONSTER: Das Monster in dieser Welt dürfte kein Problem sein. Ihr müßt, um es zu besiegen, lediglich von den seitlichen mittleren Federn abwechselnd nach rechts und links abspringen. Dabei könnt Ihr bequem auf das Untier in der Mitte des Szenarios einschlagen.

World 2 (Underworld):



KARTENLEVEL: Hier gibt es einen recht unfreundlichen Hasen, der sich als Meisterdieb auf die Diamanten von Hühnern spezialisiert hat. Um seine Schatzkammer betreten zu können, müßt Ihr einen Busch sprengen (s. Karte). Dadurch wird ein unsichtbarer Teleporter frei, der Euch zu den Hasenschätzen aus Diamanten, Leben und einer Energiekugel, mit der Ihr Euch in einen Blitz verwandeln könnt, beamt. Ab diesem Zeitpunkt lassen sich auch alle geschlossenen Kisten problemlos öffnen – in ihnen befinden sich Energiekugeln. Außerdem gibt es in dieser Welt zwei Transportertypen. Die einen führen Euch zu Stein-Teleportern und die anderen zu Busch-Teleportern.

BASE 1 (ROT): Wenn Ihr in diesem Level ganz nach links lauft, findet Ihr Energie. In diesem Level lassen sich an einer Stelle bis zu sechs (!) Leben finden: Am ersten Level-Markierer (bei Verlust eines Lebens fängt man an dieser Stelle wieder an) lauft Ihr nach rechts. Es folgt ein langer Tunnel mit einer Plattform nach oben. Ihr springt jedoch von der Plattform ab und lauft nach unten. Dort angekommen, sprintet Ihr nach rechts durch ein unsichtbares Loch in der Wand. Im Geheimraum dahinter liegen die sechs Extraleben. Verliert Ihr irgendwann mal ein Leben, beginnt Ihr wieder bei dem obengenannten Level-Markierer und wandert auf demselben Weg in den Geheimraum – und siehe da, die Extraleben stehen erneut zur Verfügung!

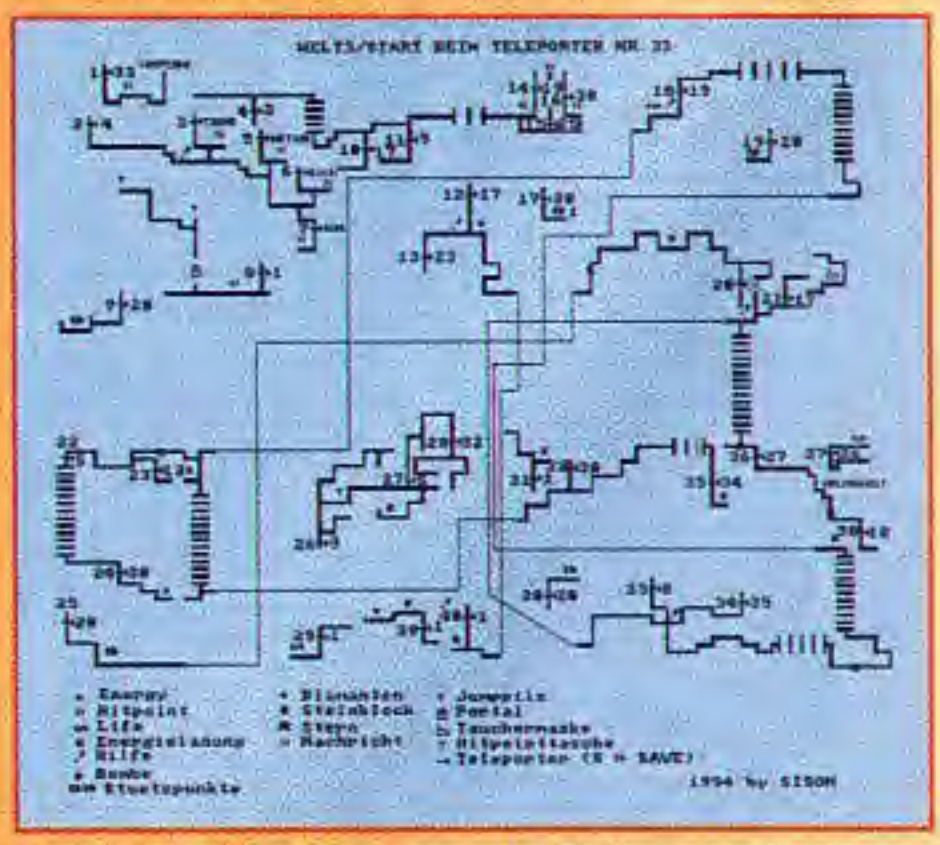
BASE 2 (ROT): Hier steht ungefähr in der Mitte des Levels ein Kamin. Es ist möglich, reinzuklettern und nach oben zu springen. In luftiger Höhe findet Ihr sehr viele Diamanten, Leben und Energie.

DER DRACHE: Das Schuppenvieh tritt in so manchem Level dieser Welt auf. Er kann folgendermaßen recht leicht erledigt werden: Stellt Euch links in die Ecke und wartet, bis der Drache ganz nach unten fliegt. Dann hüpft Ihr ihm einmal aufs Dach und lauft schnell wieder nach links. Dies wird so lange wiederholt, bis der Schurke tot ist.

ENDMONSTER: Das Endmonster ist etwas schwerer zu besiegen – aber keine Panik, mit etwas Taktik geht alles! Euer Gegner hat die unangenehme Eigenschaft, Euch zu jagen. Aus diesem Grund müßt Ihr ständig in Bewegung bleiben. Hier ein Beispiel: Ihr bewegt Euch nach rechts, Euer Feind auch; Ihr lauft nach links, das Endmonster stoppt, und Ihr springt dem Kerl auf die Rübe. Nach einigen dieser Manöver ist der Unhold weg vom Fenster.

AUSSERDEM IN DIESER WELT: Die blauen Basen sind nur über die Warpzone zu erreichen.

World 3 (Waterworld):



KARTENLEVEL: Die ganze Welt ist ein einziges Labyrinth. Daher solltet Ihr ständig das Floß und die Teleporter benutzen. Außerdem müßt Ihr eine Taucherbrille finden, um überhaupt eine Base betreten zu können. Wo sich diese Brille befindet, könnt Ihr der Karte entnehmen.

BASE 1 (ROT): Am Anfang des Levels ganz nach rechts oben laufen. Dort befindet sich ein Herzchen (Energie).

SÄGEFISCHE: In dieser Welt gibt's äußerst nervige Sägefische. Sie haben die Eigenschaft, Euch unter Wasser zu jagen. Wenn Ihr jedoch im letzten Moment aus ihrer Jagdbahn abspringt, schwimmen diese Dumpfbacken meistens gegen die Wand – und sterben.

ENDMONSTER: Dieser Kerl ist meiner Meinung nach der schwierigste Gegner im ganzen Spiel. Hier eine probate Kampftaktik: Als erstes solltet Ihr alle Fische im Becken ausradieren. Dazu eignet sich die gleiche Taktik, die auch schon bei den Sägefischen Anwendung fand. Nachdem alle Flossenträger das Zeitliche gesegnet haben, springt Ihr mit Hilfe der Federn auf die Plattform, die sich auf der Wasseroberfläche befindet. Sichtet Ihr von dort aus einen Wasserstrudel, müßt Ihr auf ihn springen – dadurch erhaltet Ihr einen roten Schild. Nun könnt Ihr unbesorgt auf das Fischmonster einspringen. Wiederholt diesen Vorgang, bis es erledigt ist. Der Ausgang befindet sich oben rechts. Nochmals zur War-

weiter auf S.64

ANTWORTEN

DIE HEISSERSEHNTEN

Wie der Wächter, der in **Whale's Voyage** am Sky Boulevard die Tür zum Computerraum bewacht, tatsächlich mittels CP4-Falle erledigt werden kann, beschreibt Euch Tobias Schmitt:
Der Trick dabei ist, die Falle an einem ganz bestimmten Punkt auszulegen. Stellt Euch dazu direkt vor den gestrengen Wachposten und tretet von dort aus so viele Schritte zurück, bis die Wache gerade aus dem Bildschirmbereich verschwunden ist. So Ihr weit genug rückwärts gegangen seid, müßtet Ihr nun direkt in einer T-Kreuzung stehen. Hier wird anschließend die CP4-Falle nicht einfach fallengelassen, sondern mittels der Option „Fallenstellen", die Ihr Euch durch den Aufstieg in höhere Erfahrungsstufen inzwischen angeeignet haben solltet, aktiviert – und siehe da, alles funktioniert wie am Schnürchen, sogar die Tür zum Generatorraum steht bereits sperrangelweit offen.

Zwei ausgefuchste T-Rex-Dompteure sind unserem Aufruf zu **Jurassic Park** (Ausgabe 4/94) gefolgt und berichten Euch nun, wie man den scharfen Beißerchen der urzeitlichen Riesenechse auf etwas unkonventionelle Art zu entfleuchen vermag. Die erste Methode stammt von Paul Nimisch:
Anstatt vor dem Untier abzuhauen, trabt man gleich zu Beginn der Hatz oben in einer Ausbuchtung nach links. Ein paar Etagen tiefer stößt man recht bald auf einen Mülleimer. Dieser ergibt, wenn man ihn sogleich in die Tiefe schubst, eine prima Treppe nach unten. Am Fuß des Abhanges angekommen, wird man mit Freuden feststellen, daß man sich bereits auf dem „Todespfad" befindet – ohne auch nur eine Schuppe des bösen Viehs zu Gesicht bekommen zu haben! Der Weg bis zum Levelausgang kann von hier aus nun gemütlich und gefahrlos zurückgelegt werden.
Methode Nummer zwei verrät Euch Martin Dreisbach:
Wer sagt denn, daß man unbedingt nach rechts vor dem T-Rex flüchten muß? Sprintet man nämlich nach links und wirft dem Dino eine Fackel zu, so ist es ohne größere Probleme möglich, den gefräßigen Tyranno unbehelligt zu passieren. Ist dies gelungen, heißt es allerdings Beine in die Hand nehmen und bis zur nächsten „Ausfahrt" spurten. Dort hinaus, und Tatata – T-Rex ade!

1-III-94

V,mö = Vorbestellung möglich • dt = Deutsche Anleitung oder Version

0 28 71 / 86 31
18 30 88
18 06 37 • 18 54 43
FAX 0 28 71 / 86 31

Bachler Computersoftware

Amiga

A-Train /dt	85,95
Alien Breed 2 /dt	46,95
Ambermoon /dt	**72,95**
Anstoss /dt	**67,95**
Apocalypse /dt	**45,95**
Aufschwung Ost /dt	59,95
B17 Flying Fortress /dt	67,95
Battle Isle & Data Disk. /dt	66,95
Battle Isle Data Disk. 2 /dt	47,95
Beneath a Steel Sky /dt	**59,95**
Benefactor /dt	V,mö
Big Sea /dt	51,95
Blues Brothers Jukebox Adventure /dt	59,95
Body Blows /dt	47,95
Body Blows Galactic /dt	48,95
Brian the Lion /dt	**47,95**
Bubba 'n' Stix /dt	47,95
Bundesliga Manager Professionel 2.0 /dt	66,95
Burntime /dt	68,95
Campaign 2 /dt	71,95
Cannon Fodder /dt	**51,95**
Chaos Engine /dt	47,95
Chartbreaker /dt	V,mö
Christoph Kolumbus /dt	**73,95**
Civilization /dt	78,95
Cool Spot /dt	53,95
Darkmere /dt	**71,95**
Das Schwarze Auge /dt	73,95
Dennis /dt	46,95
Der Clou /dt	**66,95**
Der Patrizier /dt	68,95
Der Schatz im Silbersee /dt	V,mö
Desert Strike /dt	57,95
Die Siedler /dt	**79,95**
Disposable Hero /dt	46,95
Dogfight /dt	67,95
Dune /dt	52,95
Dune 2 /dt	52,95
Eishockey Manager /dt	73,95
Elfmania /dt	**49,95**
Elite 2 - Frontier /dt	**53,95**
F-117A Stealth Fighter 2.0 /dt	67,95
Flashback /dt	62,95
Formula 1 Grand Prix /dt	78,95
Globdule /dt	58,95
Goal! /dt	52,95
Goblins 3 /dt	71,95
Gunship 2000 /dt	**67,95**
Hanse Deluxe /dt	**42,95**
Historyline 1914-1918 /dt	69,95
Indiana Jones 4 - Fate of Atlantis /dt	87,95
Jurassic Park /dt	57,95
King's Quest 6 /dt	64,95
King's Table /dt	57,95
Uberation /dt	53,95
Lords of Power /dt	74,95
Lothar Matthäus /dt	64,95
Lotus 1-3 Compilation /dt	58,95
Micro Machines /dt	46,95
Mortal Kombat /dt	**51,95**
Mr. Nutz /dt	**47,95**
Naughty Ones /dt	47,95
Perihelion /dt *	53,95
Pinball Dreams & Fantasies /dt	59,95
Pizza Connection /dt	**76,95**
Puggsy /dt	**58,95**
Reunion /dt	V,mö
S.U.B. /dt *	52,95
Second Samurai /dt	**58,95**
Secret of Monkey Island 2 /dt	87,95
Sensible Soccer '93 /dt	47,95
Siegfried Copy /dt	58,95
Sim City De Luxe /dt	85,95
Sim Life /dt	85,95
Simon the Sorcerer /dt	**71,95**
Skidmarks /dt	**47,95**
Soccer Kid	54,95
Software Manager /dt	**67,95**
Stardust /dt	29,95
Syndicate /dt	61,95
Team 17 Collection /dt	**53,95**
Theatre of Death /dt	58,95
Tornado /dt	**59,95**
Traps 'n' Treasures /dt	59,95
Turrican 3	**46,95**
UFO /dt *	67,95
Undium 2 /dt	47,95
Winter Olympics '94 /dt	63,95
Wiz 'n' Liz /dt	58,95
Wonderdog /dt	46,95
X-Copy & Tools /dt	76,95
Zeppelin /dt	**67,95**
Zool 2 /dt	46,95

Amiga 1200

Alien Breed 2 /dt	53,95
Anstoss /dt	67,95
Body Blows Galactic /dt	52,95
Burntime /dt	68,95
Chaos Engine /dt	46,95
Dennis /dt	53,95
Der Clou /dt	**66,95**
Hanse Deluxe /dt	**42,95**
Jurassic Park /dt	64,95
Naughty Ones /dt	**47,95**
Pinball Fantasies /dt	53,95
Second Samurai /dt	**58,95**
Seek & Destroy /dt	38,95
Simon the Sorcerer /dt	**65,95**
Star Trek	**53,95**
Zool /dt	46,95

CD 32

Alien Breed & Qwak /dt	***45,95***
Bubba 'n' Stix /dt	***53,95***
Castles 2	*53,95*
Chambers of Shaolin /dt	*54,95*
Chaos Engine /dt	***57,95***
Chuck Rock /dt	*45,95*
Dangerous Streets /dt	*58,95*
Der Clou /dt	***66,95***
Disposable Hero /dt	***53,95***
Elite 2 /dt	***52,95***
International Karate + /dt	*37,95*
James Pond 2 - RoboCod /dt	*53,95*
Labyrinth of Time	*46,95*
Liberation /dt	*63,95*
Lotus 1-3 Compilation /dt	***58,95***
Microcosm /dt	***94,95***
Morph /dt	*53,95*
Nick Faldo Golf	*72,95*
Overkill & Lunar C /dt	*53,95*
Pinball Fantasies /dt	*53,95*
Pirates! Gold /dt	***58,95***
Prey	*V,mö*
Project X & F17 Challenge /dt	***45,95***
Seek & Destroy /dt	*47,95*
Sensible Soccer '93 /dt	***46,95***
Super Putty	*37,95*
Trolls /dt	*53,95*
Whale's Voyage	*53,95*
Zool /dt	*53,95*

Sonder-ANGEBOTE

Alien Breed Special Edition	21,95
Another World /dt	29,95
Assassin Special Edition /dt	20,95
Eye of the Beholder 1 /dt	36,95
Great Courts 2 /dt	21,95
Gunship /dt	23,95
Indiana Jones 3 /dt	36,95
Indianapolis 500 /dt	28,95
King's Quest 1 /dt	27,95
Leisure Suit Larry 1 /dt	27,95
Links /dt	31,95
Loom /dt	36,95
M1 Tank Platoon /dt	29,95
North & South	21,95
Pinball Magic /dt	21,95
Pirates! /dt	24,95
Project-X	23,95
Railroad Tycoon /dt	29,95
Secret of Monkey Island /dt	36,95
Silent Service 2 /dt	29,95
Sim Ant oder Sim Earth /dt	je 35,95
Street Fighter 2 /dt	26,95
Turrican 1 oder 2 /dt	je 14,95
WWF European Rampage Tour	21,95
Wing Commander /dt	39,95
Zool /dt	23,95

ZUBEHÖR

1 MB-Erweiterung für Amiga 500	*49,95*
2. Laufwerk 3,5" für Amiga	*139,00*
Gravis Joystick	*54,95*
Gravis Game Pad	*33,95*

MEGA-HITS

Beneath a Steel Sky /dt	*59,00*
Christoph Kolumbus /dt	*74,00*
Darkmere /dt	*72,00*
Der Clou /dt	*68,00*
Die Siedler /dt	*79,00*
Hanse Deluxe /dt	*43,00*
Mr. Nutz /dt	*48,00*
Pizza Connection /dt	*77,00*

So könnt Ihr gleich bestellen:
Einfach bei uns anrufen und Eure Bestellung durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken. Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 9,— DM) oder per Vorkasse (+ 4,— DM). Ab 150,— DM Bestellwert liefern wir grundsätzlich portofrei. Auslandskunden bestellen bitte nur schriftlich gegen Vorkasse.

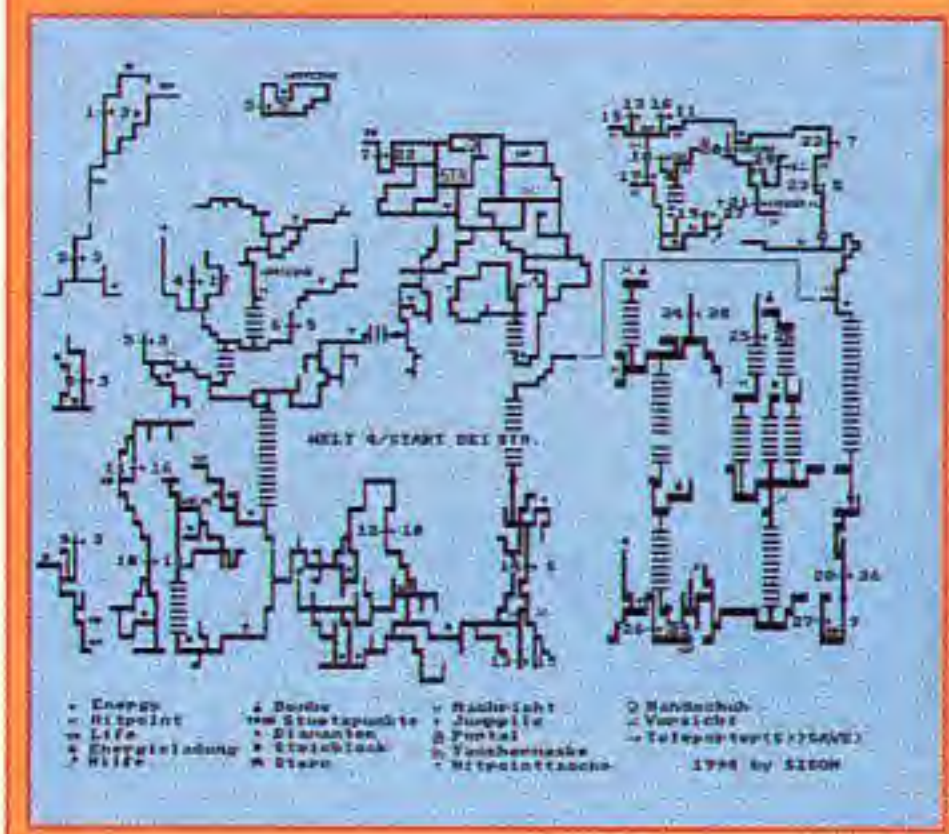
Postfach 1113 • 46361 Bocholt Blücherstr. 24 • 46397 Bocholt

TIPS & TRICKS

DIE SOLIDEN

nung: Nicht ohne roten Schutzschild auf den Fisch springen!

World 4 (Inkaworld):



KARTENLEVEL: In dieser Welt müßt Ihr besonders auf die Hühner achten, diese haben es nämlich auf Eure Diamanten abgesehen. Irgendwo trefft Ihr auf einen Fisch, der behauptet, ein Geist auf einem Berg würde alle Warpzone-Touristen ausbeuten. Dieser Wasserbewohner bietet Euch, so Ihr ihm die Antworten 2, 1, 1, 1 gebt, eine Reise in die Warpzone an. Der Preis: alle Eure Diamanten. Glücklicherweise funktioniert die Sache auch, wenn Ihr keine Diamanten besitzt – der Fisch bringt Euch trotzdem in die Warpzone.

DAS ENDMONSTER: Das Ober-Huhn ist der letzte Gegner im Spiel. Die Taktik gleicht der aus der zweiten Welt. Nachdem Ihr das Riesenfederfieh ausgelöscht habt, dürft Ihr den Abspann genießen...

Wie Ihr Euch als Chef der **Pizza Connection** quasi in Null Komma nix ein beträchtliches Sümmchen ergaunern könnt, haben wir Euch bereits in der letzten Ausgabe verraten. Wollt Ihr allerdings völlig „legal" zum absoluten Pizza-Imperator aufsteigen, solltet Ihr schnell Euren Amiga auf 220° C vorheizen und Sven Moderows privates Einsteiger-Rezept ausprobieren.

Standortbestimmung: Als erstes müßt Ihr die Stadt wählen, in der Ihr Eure große Karriere zu starten gedenkt. Ich würde Euch zu Berlin raten. Sucht Euch dort ein Restaurant zur Miete. Es sollte nicht mehr als 2.000 DM kosten. Achtet auf den potentiellen Kundenkreis.

Ausstattung: Wählt einen der ersten (ein Stern) Möbellieferanten aus. Kauft ca. zwei bis drei Tische vier bis sechs Stühle. Seht Euch anschließend nach einem vernünftigen Bodenbelag um. Im Untermenü „Küchengeräte" sucht Ihr Euch einen billigen Backofen aus. Achtet darauf, daß Euer Kontostand möglichst nicht unter die 3.000-DM-Grenze absinkt.

Rezepte: Übernehmt ca. vier Standardpizzen in Eure Speisekarte (Salami- und Schinkenpizza sowie Hähnchen- und Krabbenpizza sind empfehlenswert). Die Beliebtheit sollte in den meisten Bevölkerungsschichten auf grün oder minimal gelb sein. Die Preise legt Ihr zwischen 8 DM und 10 DM fest. Bei gutem Verkauf einer Pizza könnt Ihr ihren Preis um ca. 20 bis 50 Pfg. erhöhen. Im Verlauf des Spiels das Angebot an Pizzen zunehmend vergrößern.

Eigenkreationen: Diese sind nach Möglichkeit eng an vorgegebene Rezepte, die Ihr noch nicht übernommen habt, anzulehnen oder völlig neu zu entwerfen. Dabei ist darauf zu achten, daß die Dinger gut aussehen und den vorhandenen Bevölkerungsschichten zusagen. Verscheuert Eure Eigenkreationen mit einer Gewinnspanne von ca. 5 DM pro verkaufter Pizza. Eigene Rezepte verkaufen sich übrigens in Freizeit- und Einkaufsgegenden besonders gut.

Voräte einkaufen: Eine mittelmäßige Qualität (30 - 40) sollte für den Anfang reichen. Bis Euer Restaurant richtig läuft, keine Verträge schließen! Bunkert zu Beginn jede Ware für ca. zehn Tage. Später dem Bedarf anpassen.

Personal: Stellt einen mittelmäßigen Koch und eine mittelmäßige bis gute Bedienung ein. Denkt daran, daß ein Koch nicht gut managen, eine Bedienung nicht gut kochen muß! Das Personal sollte in seinem Fachbereich mindestens 40% aufweisen können. Alle anderen Eigenschaften sollten so hoch wie möglich sein. Ein Manager wird erst bei mehreren Restaurants nötig. Laßt die Personalkosten am Anfang nicht die 1.000-DM-Grenze überschreiten.

Orte: Befindet sich in der Nähe Eures Lokals eine Kirche, steigt dadurch der Seniorenanteil der Gäste. Eine Bank sorgt für weniger Kinder, mehr Angestellte sowie Senioren und überwiegend Geschäftsleute. Ein Kino steigert hingegen den Kinder- und Arbeiteranteil, versorgt Euer Restaurant mit überwiegend Jugendlichen, dafür besuchen Euch weniger Senioren.

Schule = weniger Geschäftsleute und Senioren, mehr Jugendliche, sehr viele Kinder.

Disco = viele Jugendliche, weniger Senioren.

Bar = viele Arbeiter, weniger Kinder.

Kaufhaus = mehr Angestellte.

Hotel = weniger Kinder, viele Geschäftsleute.

Ansehen: Dieses hängt vorwiegend von zwei Faktoren ab:

1. Unterwelt: Um hier einen Rang höher zu steigen, müßt Ihr Aufträge ausführen, regelmäßig Kontakte mit der Mafia knüpfen, Euch rücksichtslos gegenüber Euren Konkurrenten verhalten, Euch an dubiosen Geschäften beteiligen und diverse Haftstrafen absitzen.

1. Welt: Hier treiben das erfolgreiche Führen möglichst vieler Restaurants, Euer Vermögen, Eure Beliebtheit, das Kreieren erfolgreicher Pizzen, hoher Umsatz, Geschäftsverbindungen, Auszeichnungen, sowie das Kontrollieren eines möglichst großen Teils der Stadt Euer Ansehen in die Höhe.

Achtet darauf, daß Euer Rang in beiden Gruppen immer etwa den gleichen Level erreicht.

Gegendtypen: Es folgen eine Liste der verschiedenen Gegenden und Tips, worauf Ihr bei diesen Gebieten besonders Wert legen solltet:

Wohngegend: Komfort; Qualität; Standardpizzen.

Industrie: Preis; Standardpizzen.

Gewerbegebiet: Zeit; Standardpizzen; Qualität.

Freizeit: Eigenkreationen; Qualität.

Einkaufsgegend: Zeit; Eigenkreationen.

Durchfahrgegend: Zeit; Standardpizzen.

Meine sehr verehrten Damen und Herren, Carsten Bochner heißt Sie heute herzlich zu seinem Kursus für angehende **Software Manager** willkommen. Bitte nehmen Sie Platz, und folgen Sie möglichst aufmerksam seinen Ausführungen:

Besonders schwer fällt der Start natürlich in absatzschwachen Regionen. Anstatt also seine wertvolle Zeit in wirtschaftlichen Katastrophengebieten wie Rußland zu verplempern, sollte man lieber so lange neu starten, bis man Nordamerika oder Europa als Ausgangsposition zugewiesen bekommt. Die ersten Einstellungsgespräche scheitern oft an ungenügend ausgefeilter Verhandlungstaktik. Um neue Mitarbeiter für sich zu gewinnen, ist folgende Vorgehensweise ratsam: Begrüßung, Smalltalk (freundlich), Lob, Smalltalk (freundlich), Lob und schließlich Geldangebot. In 99,9% aller Fälle sind unsere Bemühungen sogar bei höchster Schwierigkeitsstufe (Abwerbung von der Konkurrenz) von Erfolg gekrönt. Arbeitslosen Programmierern bietet man dabei lediglich das zweit- bzw. drittniedrigste Gehalt, abzuwerbenden Profis sollte man hingegen mindestens das zweithöchste Gebot machen.

Jetzt aber zur Sache: Zunächst wird umgehend der erstbeste Programmierer angerufen und verpflichtet. Er soll in Alleinregie (also verantwortlich für Grafik, Musik und Programm) ein Spiel aus dem Genre Simulation kreieren, da diese Art Spiele momentan mit großer Wahrscheinlichkeit die beste Qualität erreichen wird. Sein Arbeitslohn sollte fürs erste auf 1.500 DM festgesetzt werden – das senkt die Gefahr eines Firmenwechsels. Es ist ratsam, das Abgabedatum von Anfang an hoch anzusetzen, da die ersten Games ohnehin sehr schnell fertiggestellt werden und die Bewertung bei frühzeitigem Abbruch schnell unter 10% sinken kann. Die Meinung der firmeneigenen Testabteilung spiegelt im übrigen immer ungefähr das von der Fachpresse zu erwartende Urteil wider (Anm. d. Red.: Hier geht der Bezug zur Realität leider ein wenig verloren, hähähä...). Man sollte sich jedoch nicht von einer 25%-Wertung schocken lassen, denn in den ersten Jahren kann sogar ein solches Game, zum richtigen Zeitpunkt mit vernünftiger Werbekampagne veröffentlicht, Kultstatus erlangen und somit zum absoluten Kassenschlager werden. Nur Mut, zu Beginn darf ruhig jedes Spiel released werden! Bei der Bestellung für die Erstabnahme ist darauf zu achten, daß sie höchstens 300 Einheiten über der vom Vertrieb abgenommenen Menge liegt. Andernfalls gammeln zu viele nicht verkaufte Exemplare in Euren Regalen vor sich hin. Laßt es jedoch nie zu, daß Eure Spiele ausverkauft sind. Da es später schwer wird, den Überblick zu behalten, lohnt rechtzeitige Nachbestellung!

Die Zeitungen sollten jeden Monat eingehend studiert werden. Nach einiger Zeit, wenn zu viele Blätter zur Auswahl stehen, reicht es, sich auf die vier wichtigsten, nämlich Europa, USA, Japan und Australien, zu beschränken. Sucht diese stets nach neuen Adressen ab und übernehmt diese in Euer Notizbuch. Da in späteren Jahren die Produkte viele Monate Entwicklungszeit verschlingen werden, sind besonders die in unregelmäßigen Abständen erscheinenden Prognosen über die Beliebtheit eines Genres interessant. Somit weiß man frühzeitig, was nächstes Jahr „in", bzw. „out" sein wird, und kann seine Produktion entsprechend darauf abstimmen.

Das nächste Game sollte nun, dem Geschmack der Kunden angepaßt, aus dem in dieser Region vorherrschenden Lieblingsgenre stammen. Dazu wird ein weiterer Mann eingestellt, jedoch kein Programmierer (dieser würde nur die Fertigstellung des Games verkürzen), sondern ein „Facharbeiter", also ein Grafiker oder Musiker. Diesem wird selbstverständlich sein Spezialgebiet zugeteilt. Schon beim nächsten Test wird man feststellen, daß diesmal ein Fachmann seine Finger im Spiel hatte! Von nun an sollten jedes Jahr ein, zwei neue Angestellte hinzukommen, bis man schließlich ein Team von vier Programmierern, vier Grafikern und zwei Musikern zusammengestellt hat. Damit lassen sich nun zwei Produkte gleichzeitig bearbeiten – jeweils mit zwei Programmierern, zwei Grafikern und einem Musiker. Die Jungs dürfen ruhig von den Konurrenzfirmen abgeworben werden. Dies ist zwar nicht ganz billig, lohnt sich aber doppelt, da man zum einen selbst einen guten Mann mehr, die Konkurrenz zum anderen einen Profi weniger hat.

Nach einiger Zeit werden in den Zeitungen auch Filmlizenzen angeboten. Da die so beworbenen Games in der Regel weitaus höhere Verkaufszahlen als „normale" Produkte bringen, lohnt der Erwerb, so man die nötige Kohle hat, allemal. Bei telefonischen Verhandlungen mit den Vertreibern der Rechte sollte man wie folgt verfahren: Begrüßung, Kritik, Smalltalk (freundlich), Lob, Geldangebot. Der angebotene Betrag sollte nicht unterhalb der zur Auswahl stehenden Summen liegen. Welchem seiner Produkte man nun die neue Werbung verpaßt, ist eigentlich egal, jedoch ist es anzuraten, ein Game aus einem beliebten Genre zu wählen. *Achtung:* Wer momentan kein Spiel produziert und alle bereits fertiggestellten Produkte schon released hat, muß *vor* dem Anruf ein neues Projekt in Angriff nehmen!

Pünktlich zum großen WM-Auftakt wird auch auf dem digitalen Fußballacker wieder kräftig das Leder getreten. Und damit wenigstens hier, in der Welt der Bits und Bytes, das richtige Team die Meisterschaft gewinnt, verrät Euch Matthias Stern schon jetzt seine ganz persönlichen Tricks und Taktiken zu ***Manchester United Premier League Champions.***

Vorweg ein paar Hinweise allgemeiner Art: Die beste Mannschaft, die das Spiel zu bieten hat, ist logischerweise Manchester United. Mit diesem nahezu perfekten Team solltet Ihr Eure ersten Gehversuche unternehmen. Sobald Euch die Steuerung so richtig in Fleisch und Blut übergegangen ist, könnt Ihr, um den Schwierigkeitsgrad zu steigern, auf eine etwas schwächere Mannschaft umsteigen.

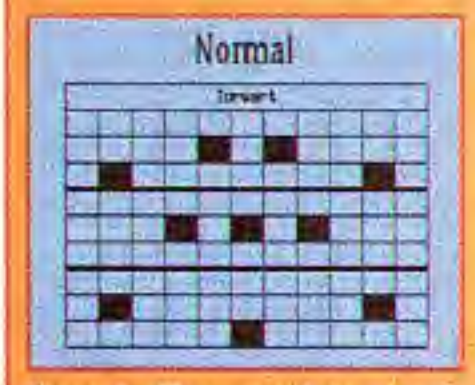
Im eigentlichen Spielgeschehen läßt sich die Abwehr des Gegners am leichtesten durch kurze Pässe knacken. Wird Euch in der Nähe des gegnerischen Strafraums ein Einwurf zugesprochen, versucht den Ball so weit wie möglich Richtung Tor zu werfen – meistens ergibt sich daraus eine ganz gute Tormöglichkeit. Wer gerne einen Elfmeter schinden möchte, muß im gegnerischen Strafraum lediglich auf einen Abwehrspieler zulaufen – in ca. 50% der Fälle werdet Ihr von diesem gefoult. Diese „Taktik" lohnt vor allem dann, wenn Euer Team kurz vor Schluß mit einem Tor im Rückstand ist und der Gegner, zwecks „Mauern", nun alle seine Spieler im und um den Strafraum versammelt hat. Um den Elfmeter schließlich auch sicher zu verwandeln, solltet Ihr erstens Euren Goalgetter als Elfmeterschützen festlegen und zweitens die Pille hoch in eine der beiden Ecken knallen. Bei Freistößen in Tornähe heißt die Devise: Immer direkt aufs Tor schießen. Weiter vom Tor entfernte Freistöße sind hingegen lieber als Paß auszuführen. Wer dabei den Freistoß kickt, ist nicht so entscheidend.

Da MUPLC über einen umfangreichen Taktikteil verfügt, könnt Ihr viele Spiele allein durch geschicktes Taktieren für Euch entscheiden. Wer sich längere Zeit mit dem Programm beschäftigt, wird allerdings recht bald feststellen, daß die mitgelieferten Taktiken auf Dauer nicht sonderlich effizient sind. Aus diesem Grund habe ich mir drei eigene Taktiken gebastelt. Diese solltet Ihr besonders während des Spiels einsetzen. Liegt Euer Team z.B. 10 Minuten vor Schluß 1:0 vorn, wechselt Ihr auf Defensivtaktik, um den

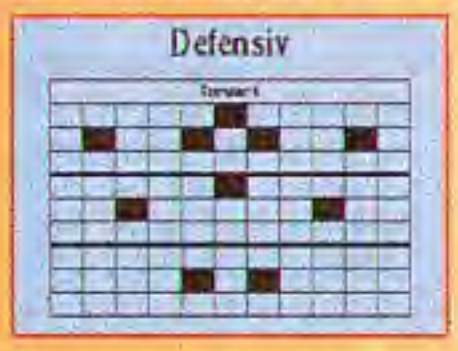
TIPS & TRICKS

DIE SOLIDEN

Vorsprung bis zum Schlußpfiff zu halten. Trefft Ihr hingegen auf eine besonders starke, offensiv ausgerichtete Mannschaft, ist es ratsam, gleich zu Beginn mit Defensivtaktik aufzulaufen.
Nun zu den einzelnen Taktiken:
Normal-Taktik: Verfügt Ihr



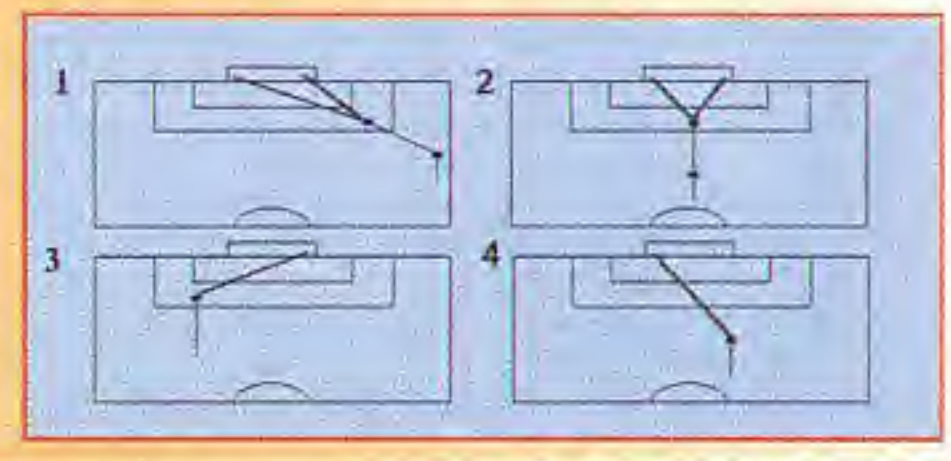
über ein Team, welches in allen vier Mannschaftsteilen etwa gleichstarke Spieler aufweist, solltet Ihr Euch für diese Taktik entscheiden. Wichtigste Position ist hier der zentrale Mittelfeldspieler, da er



die meisten Ballkontakte hat.
Defensiv-Taktik: Sind in Eurem Team viele Defensivkünstler zu finden, ist es natürlich nicht sonderlich empfehlenswert, mit Offensivtaktik aufzulaufen. Sehr wichtig bei dieser Taktik ist der Libero. Stellt Euren besten Abwehrspieler auf diese Position. Damit der Angriff nicht zu kurz kommt, ist ein schneller Stürmer für effektives Konterspiel nötig.
Offensiv-Taktik: Mannschaf-

ten mit Stärken im Offensivbereich bevorzugen diese Taktik. Um die vielen Torchancen, die Ihr Euch mit Sicherheit erspielen werdet, auch nutzen zu können, benötigt Ihr einen echten Goalgetter. Da die Abwehr bei dieser Taktik leider etwas offen ist, empfiehlt sich ein guter Torwart, der mögliche Konter des Gegners zu entschärfen vermag.
Die bei den unterschiedlichen Taktiken von den Spielern einzunehmenden Positionen gehen aus den von mir gezeichneten Grafiken hervor. Welche Nummer ein Spieler hat, ist egal, wichtig ist, daß er auf der richtigen Position eingesetzt wird. Wer eine eigene Taktik entwerfen will, sollte sie oft testen, um zu sehen, wie sich die Veränderungen im Spiel auswirken.
Zum Schluß noch ein paar probate Torschuß-Taktiken. Die exakte Ausführungsweise ist den Torschußskizzen zu entnehmen:

zu 1): Spielt vom Flügel einen



V.B Computersysteme GmbH
Postfach 100607 - 44006 Dortmund - Fax 0231/393240
Tel.: 0231-393753

CD-ROM Kit
* läuft mit günstigen AT-BUS CD-ROM Laufwerken (auch Double- und QuadraSpeed)
* läuft auf allen Amiga 600, 1200 und 4000 sowie allen Amiga 2000, 500(+) mit AccessX Kontroller
* läuft parallel zu vorhandenen Festplatten
* mit entsprechendem Filesystem kompatibel zu MS-DOS, APPLE, PhotoCD, CDTV, CD32
* komplett mit Adapterplatine, Device und FileSystem (sofort lauffähig)
* Beim Kauf von Speedup werden 50,- DM angerechnet
99,- DM

CD-ROM FileSystem
* CDTV, CD32, MS-DOS und PhotoCD fähig
* Mit PhotoCD Converter
* Unterstützt Speedup, CD-ROM Kit und AccessX
* Deutsches Handbuch
* Mit Audio-Playback
* Läuft ab Kickstart 1.3
99,- DM

Festplatten:	
3,5"/130MB/Cache	369,-
3,5"/210MB/Cache	459,-
3,5"/260MB/Cache	499,-
3,5"/420MB/Cache	719,-
2,5"/130MB/Cache	519,-
2,5"/210MB/Cache	769,-
Wechselplatten: (IDE/ 3,5")	
105MB/14,5ms int.	539,-
105MB/14,5ms ext.	589,-
105MB Medium	128,-
270MB/14,5ms int.	o.A.
270MB/14,5ms ext.	o.A.
270MB Medium	o.A.

Zubehör:	
3,5" Kabel	10,-
2,5" Kabel	15,-
Adapter 2,5" -> 3,5"	39,-
Kickstart ROM 2.04	39,-
Workbench 2.1	109,-
Aktivboxen für CD-ROM Laufwerke	o.A.
Drucker:	
Citizen Swift 200	469,-
Citizen Swift 240C	659,-
pass. Einzelblatteinzug	219,-
Software auf Diskette:	
AHDIS (HD Installation für A600/1200 inkl. Kabel)	39,-

Software auf CD:	
AmiNet CD	39,-
Demo Collection 1	69,-
Demo Collection 2	69,-
17Bit Collection 1	109,-
17Bit Collection 2	59,-
Fresh Fish I	59,-
Fresh Fish II	59,-
CDPD 1 - 3 je	59,-
Giga PD	109,-
100 Games CD I	59,-
100 Games CD II	59,-
Pandora's CD	29,-
Pinball Fantasies	99,-
Microcosm	99,-
Zool	79,-
Trolls	79,-
Sleepwalker	99,-

Viele weitere Produkte auf Anfrage !!

CD-ROM Drive
*Audio Ausgang *Double-Speed *X/A Ready *ohne lästigen Caddy
399,- DM

MULTI DRIVE Adapter
* Bis zu 4 Festplatten und 2 CD-ROM Laufwerke parallel an jedem Amiga 600, 1200 und 4000
* Bei Amiga 600 und 1200 können auch die internen 2,5" Festplatten weiterbetrieben werden
* Lauffähig auf jedem Amiga mit Speedup-System
59,- DM

Double DRIVE Adapter
* 2,5" und 3,5" Festplatten sowie CD-ROM Laufwerke können parallel am AMIGA 600 und 1200 betrieben werden.
69,- DM

CD32 E.S.A.
* CD32 Emulations-System für Amiga
* Läuft auf allen Amiga 1200 und 4000 mit CD-ROM Kit
* Läuft parallel zum normalen Amiga
249,- DM

AccessX
*4 Festplatten anschließbar *Autoboot ab Kickstart 1.3 * Schneller als die meisten SCSI-Systeme *Wechselplattenfähig *Durchgeführter Expansion-Port *Formschönes Gehäuse *Viel zusätzliche Software *Gute deutsche Dokumentation *CD-ROM Option

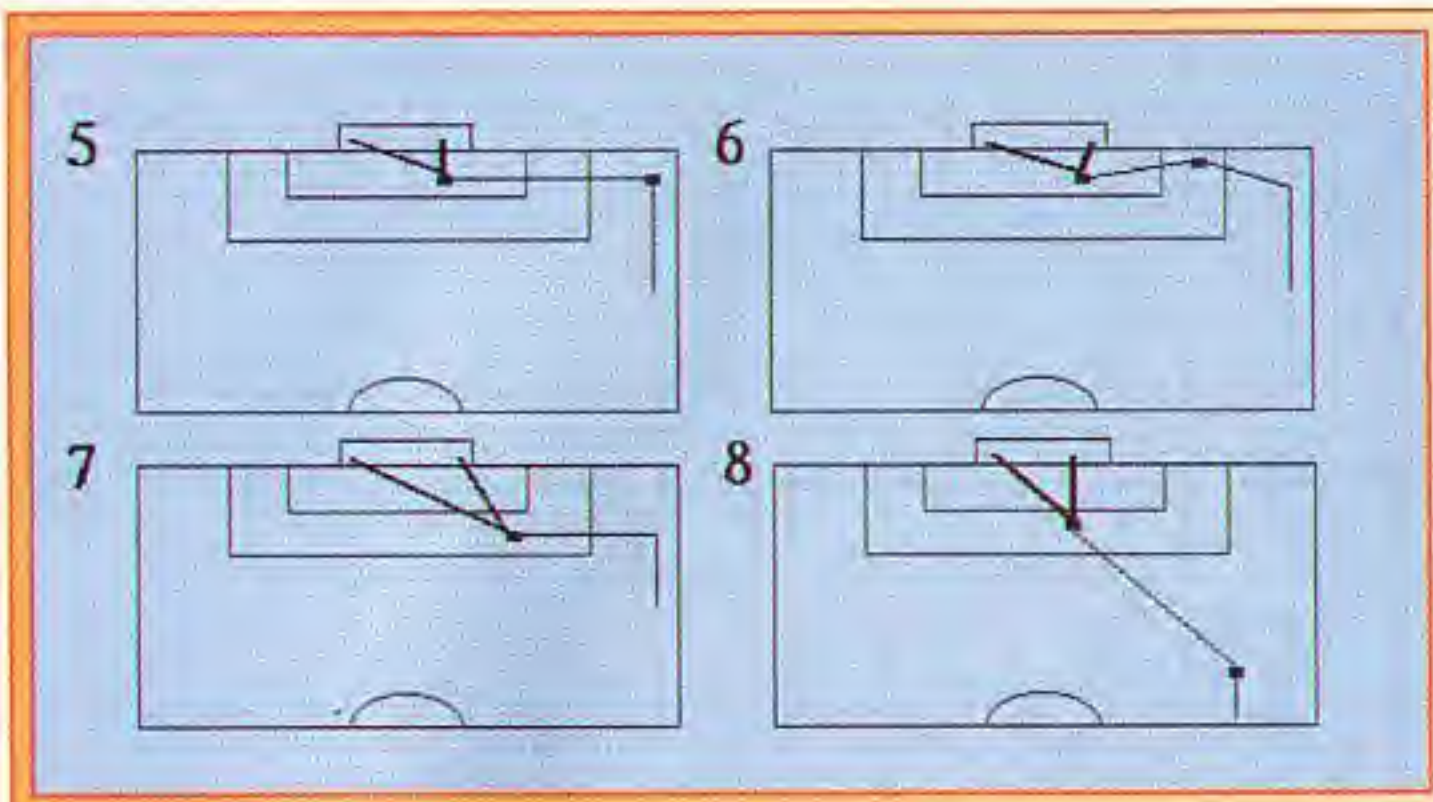
HD's	AccessX für A2000	AccessX für A500(+)
ohne	148,- DM	198,- DM
210 MB	619,- DM	669,- DM
340 MB	789,- DM	829,- DM
SQ3105	699,- DM	749,- DM

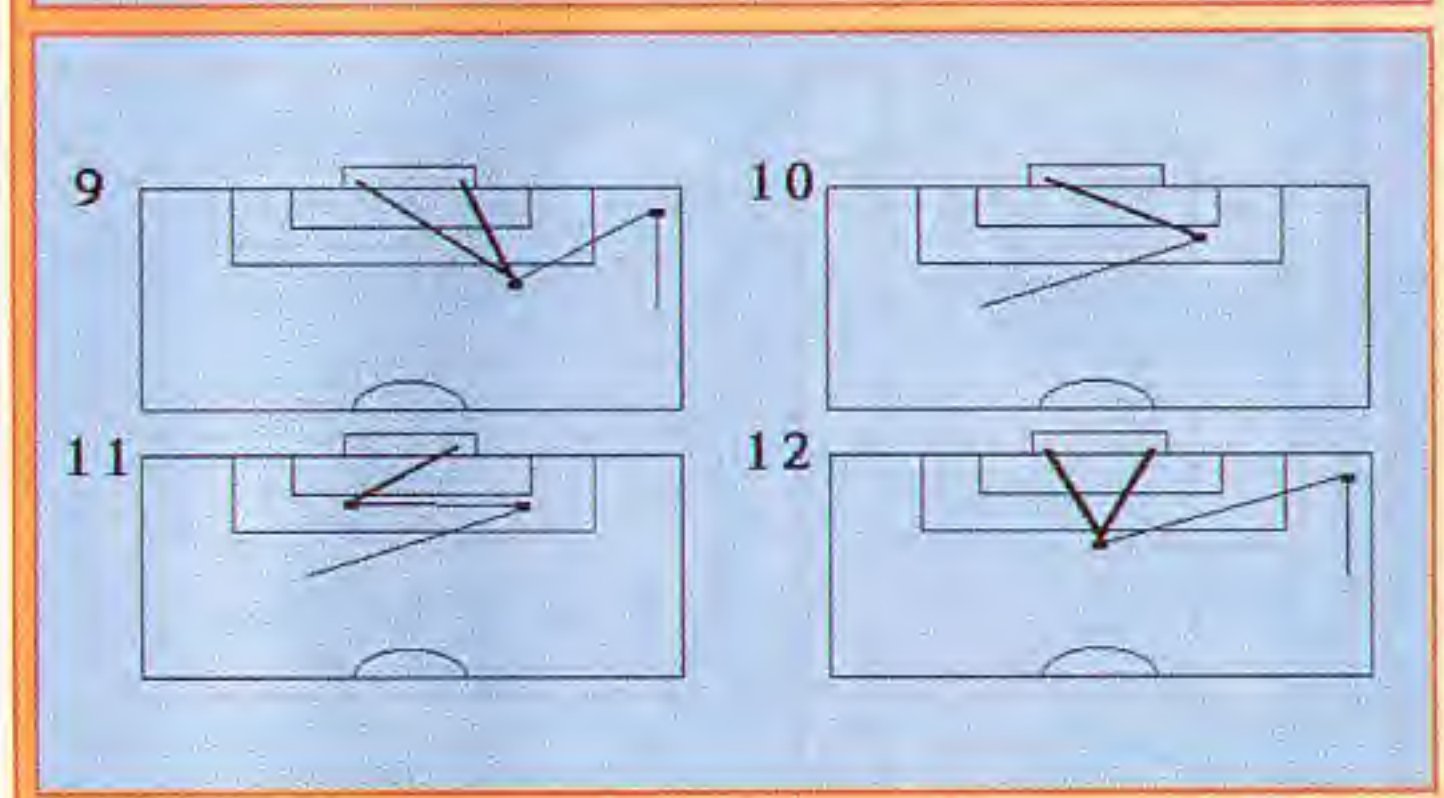
32 BIT POWER
So urteilt die Fachpresse:
AMIGA gut
AMIGA gut
AMIGA gut
AMIGA gut
ohne echte Alternative zu SCSI

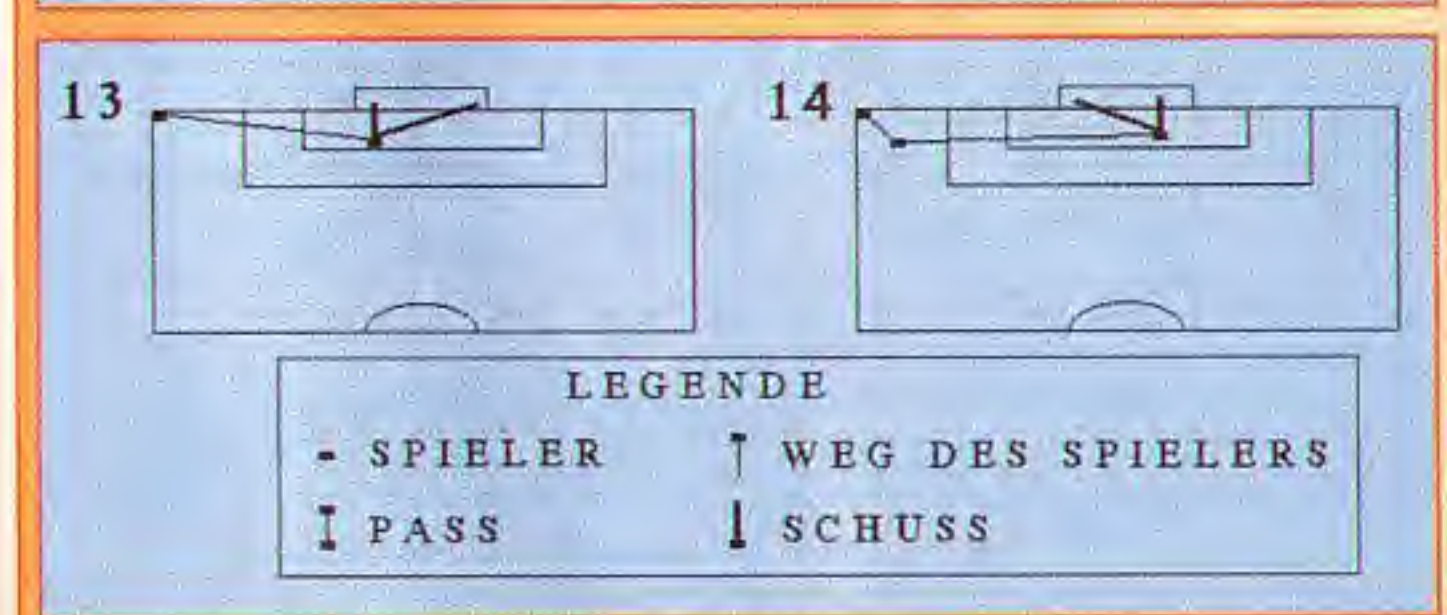
SPEEDUP SYSTEM
HD-TUNING for AMIGA
* Vielfache Beschleunigung der Festplattenoperationen (Standard-Amiga 1200 mit Seagate ST3144A bis zu SIBEN MAL SCHNELLER)
* Volle Wechselplattenunterstützung
* Keine Commodorefestplattenbeschränkung, AHDIS enthalten
So urteilt die Fachpresse
AMIGA gut
AMIGA gut

SPEEDUP AMIGA 600 98,- DM
SPEEDUP AMIGA 1200 148,-DM
SPEEDUP AMIGA 4000 198,-DM

kompetent - schnell - preiswert - zuverlässig
Angebot freibleibend - Änderungen und Irrtum vorbehalten - Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen







diagonalen Paß auf einen Spieler im Strafraum. Dieser zieht flach entweder in die kurze oder lange Ecke des Tores ab.

zu 2): Der zentrale Mittelfeldspieler spielt einen Paß in den Strafraum. Vom Elfmeterpunkt aus knallt Ihr dann das Leder in die rechte oder linke Torecke.

zu 3): Halblinks oder halbrechts in den Strafraum laufen und in die linke bzw. rechte Torecke schießen.

zu 4): Ballert das Ei aus der 2. Reihe unerreichbar in die lange Ecke.

zu 5): Sprintet die Außenlinie entlang und flankt genau in den Strafraum. Dort versucht Ihr mit einem Stürmer, die Pille per Kopfball im Gehäuse unterzubringen.

zu 6): Wie bei 5), nur daß Ihr, anstatt sofort zu flanken, noch bis in den Strafraum vordringt und von dort einen kurzen Paß spielt, den der Stürmer leicht verwerten kann.

zu 7): Spurtet den Flügel entlang und biegt in den Strafraum ein. Von hier aus versucht Ihr, die Kugel in eine der beiden Ecken zu donnern.

zu 8): Vom Mittelfeld aus hoch in den Strafraum flanken. Mit dem Kopf läßt sich das Leder nun leicht im Tor versenken.

zu 9): Sprintet den Flügel entlang, und legt den Ball zurück auf einen mitgelaufenen Spieler, der daraufhin voll abziehen kann.

zu 10): Lauft diagonal in den Strafraum ein und zieht diagonal in die lange Ecke ab.

zu 11): Wie bei 10), nur daß Ihr anstatt zu schießen noch einen Querpaß spielt und dann erst vollstreckt.

zu 12): Wieder mal den Flügel entlang und den Ball so zurückgelegt, daß ein mitgelaufener Spieler den Ball voll in die Maschen dreschen kann. Wem das gelingt, dem ist das Tor des Monats sicher!

zu 13): Eckball! Der Ball wird in Kopfhöhe hineingegeben. Auf diese Weise haben gleich mehrere Spieler die Möglichkeit, per Kopf einzubunkern.

zu 14): Der Eckball wird kurz ausgeführt und erst dann geflankt. Der Gegner wird dadurch sicher etwas irritiert.

Röderbergweg 63,
60314 Frankfurt/M.
Tel.: 069/443179

Computerspiele-Verkauf für Amiga + PC.

Alien III	DM	55,90
Anstoß	DM	77,80
Christoph Kolumbus	DM	87,80
Civilization	DM	77,90
Dennis	DM	55,90
Der Clan	DM	77,90
Die Siedler	DM	91,90
Batman returns	DM	33,90
Desert Strike	DM	55,90
Eye of the Beholder 1	DM	29,90
Eye of the Beholder 2	DM	59,—
Flashback	DM	69,90
Frontier Elite II	DM	69,90
History Line 1914-1918	DM	39,90
Lothar Matthäus	DM	69,90
Lotus III	DM	59,90
Lotus Turbo Challenge 2	DM	25,90
Perihelion	DM	55,—
Pinball Dreams	DM	69,90
Pinball Fantasies	DM	69,90
Populous II	DM	65,80
Seek & Destroy	DM	44,90
Stardust	DM	25,—
Space Hulk	DM	74,90
The Chaos Engine	DM	55,90

CD[32]

Arabian Nights	DM	35,—
D/Generation	DM	55,90
Dennis	DM	44,90
Fire Force	DM	59,90
Murph	DM	65,90
Pinball Fantasies	DM	69,90
Psycho Killer	DM	45,90
Seek & Destroy	DM	55,90
Town with no Name	DM	63,90
Zool	DM	63,90

Jetzt neu: Ab sofort reinigen wir Ihren Monitor, Drucker, Tastatur, Homecomputer, PC etc. von innen und außen und führen Reparaturen durch. Fordern Sie ein Angebot bei uns an.

Und weitere Angebote auf Anfrage.
Bei tel. Rückfragen 069/4990653

KNOW HOW INDEX

Alle Tips auf einen Blick

Abandoned Places	11/92	Tip
Abandoned Places	12/92	Tip
Abandoned Places 2	9/93	Freezer
Abandoned Places 2	11/93	Tips
Addams Family	9/92	Tip
Afterburner	1/91	Cheat
Agony	5/92	Cheat
Alcatraz	3/92	Freezer
Alien Breed	2/92	Cheat
Alien Breed	2/92	Freezer
Alien Breed	3/92	Cheat
Alien Breed Special Ed. 1992	5/92	Cheat/Tip
Alien Breed Special Ed. 1992	3/92	Freezer
Alien Breed Special Ed. 1992	1/93	Codes
Alien Breed 1992 Special Ed.	9/93	Tips
Alien Breed 2	1/94	Tips/Frz./Cod.
Alien Breed 2	4/94	Karten
Alien World	5/93	Cheat
Ambermoon	1/94	Lösung/Karten
Ambermoon	3/94	Tip/Karten
Ambermoon	5/94	Tip
Ambosia	11/92	Freezer
Ambesar	7/92	Lösung
Amiga	12/91	Codes
Anarchy	4/91	Codes
Another World	2/92	Lösg./Kart.
Asterix	1/94	Tips
Asterix	4/94	Tips
Antaras	9/91	Tip
Antaras	11/91	Tip
Antaras	3/92	Tip
APB	1/91	Cheat
Apolyx	1/92	Cheat
Apolyx	4/92	Cheat/Tip/Frz.
Aquaventura	12/92	Freezer
Arabian Nights	9/93	Cheat/Freezer/Tip
Arkanoid 2	5/91	Cheat
Armalyte	4/92	Freezer
Armour-Geddon	9/91	Tip
Armour-Geddon	10/91	Cheat
Arnie	7/92	Cheat
Assassin	4/93	Cheat
Assassin	5/93	Karte/Tips
Assassin	1/93	Karten/Cheat
Assassin Special Edition	4/94	Cheat/Freezer
Assassin Special Edition	5/94	Karten
Asterix Operation Hinkelstein	11/92	Tip
A-Train	9/93	Cheat
A-Train ®	11/93	Cheat
Atomic Robo-Kid	3/91	Cheat
Atomino	11/91	Codes
Awesome	4/91	Tip
Awesome	5/91	Cheat
Axel's Magic Hammer	10/91	Tip
Baby Jo	1/92	Codes
Backstage	3/94	Lösung
Back to the Future 2	7/91	Cheat
Back to the Future 3	9/91	Tip
Bar Games	12/90	Tip
Barbarian	3/91	Cheat
Barbarian	2/92	Tips/Frz.
Bard's Tale 2	3/91	Tip
Bard's Tale 2	2/92	Tip
Bard's Tale 3	10/92	Tip
B.A.T. 2	4/94	Tips
Batman	9/90	Tip
Battle Command	4/91	Tip
Battle Command	11/91	Tip
Battle Isle	11/91	Codes
Battle Isle Data Disk 1	9/92	Codes
Battle Isle Data II	7/93	Codes
Battle Squadron	12/90	Cheat
Battle Valley	9/91	Cheat
B.C. Kid	5/93	Tip
B.C. Kid	4/93	Karten/Tips
B.C. Kid	3/93	Cheat/Tips
B.C. Kid	1/93	Freezer
Beast II	11/92	Lösg./Frz.
Beast II	12/92	Cheat
Beavers	9/93	Freezer
Beavers	10/93	Cheat
Beneath a Steel Sky	5/94	Lösung
Beyond the Grassy	9/91	Cheat
Biff! Smack Zone	8/93	Lösung
Birds of Prey	2/92	Tip
Black Crypt	4/92	Tip
Black Crypt	5/92	Lösung
Black Crypt	7/92	Tip
Black Crypt	12/92	Tip
Black Gold	4/93	Freezer
Black Tiger	9/90	Cheat
Blaster	11/93	Cheat
Blazing Thunder	9/91	Cheat
Blob	1/94	Codes
Blob	4/94	Freezer
Bloodwych	9/90	Tip
Bloodwych	4/91	Tip
Blues Brothers	5/92	Tips/Frees.
Bob's Bad Day	12/93	Codes
Body Blows	8/93	Cheat/Frz.
Body Blows Galactic	1/94	Freezer
Bombuzal	11/92	Freezer
Bret	7/91	Codes
Brian the Lion	5/94	Codes
Brutal Football	5/94	Codes
Bubba 'n' Stix	4/94	Codes
Bug Bomber	2/92	Codes
Bulldozer	12/91	Codes
Bumpy's Arcade Fantasy	10/92	Codes
Bundesliga Manager Prof.	12/91	Tip
Bundesliga Manager Prof.	4/92	Cheat
Burning Rubber	5/94	Freezer
Burnout	11/93	Tips
Burnout	12/93	Tips/Freezer
Cadaver	1/91	Lösung
Cadaver	2/91	Lösung
Cadaver	3/91	Lösg./Tip
Cadaver	4/91	Tip
Cadaver	8/91	Tip
Cadaver	10/91	Tip
Cadaver - The Payoff	10/91	Lösg./Kart.
Cadaver - The Payoff	11/91	Lösg./Kart.
Camaubatter	3/94	Tips/Freezer
Camaubatter	4/94	Tips
Camaubatter	5/94	Tips/Frz.
Captive	10/93	Tip
Captive	1/94	Tips
Cardiaxx	9/92	Cheat
Car-Vup	4/91	Cheat
Car-Vup	11/91	Cheat
Castle Master	9/90	Kart./Tip
Castle Master	10/90	Tip
Castle Master	10/91	Cheat
Castle Master	12/91	Tip
Chambers of Shaolin	1/92	Freezer
Champion Drive	12/91	Codes
Champions of Krynn	8/90	Tip
Chaos Engine	5/93	Codes/Frz.
Chaos Engine	9/93	Karten
Chaos Strikes Back	4/91	Cheat
Chaos Strikes Back	5/91	Lösg./Kart.
Chaos Strikes Back	7/91	Lösg./Kart.
Chaos H.Q. 2	1/91	Tip
Chaos H.Q. 2	2/91	Cheat
Chaos H.Q. 2	3/91	Cheat
Chip's Challenge	3/91	Codes
Chip's Challenge	4/91	Codes
Chip's Challenge	10/91	Cheat
Christmas Lemmings	3/94	Codes
Christoph Kolumbus	3/94	Tips/Frz.
Chrome	4/92	Codes
Check Rock	7/91	Cheat
Chuck Rock	9/91	Cheat
Chuck Rock 2	7/93	Freezer
CJ's Elephant Antics	10/92	Cheat
Clik Clak	4/92	Codes
Cobra (ind.)	9/90	Cheat
Codemaster Isomer	10/91	Tip
Codemaster Isomer	1/92	Tip
Colonel's Bequest	10/90	Lösung
Conquests of Camelot	10/90	Lösung
Conquests of Camelot	11/91	Tip
Cool Croc Twins	10/92	Codes
Cool Spot	3/94	Freezer
Corruption	3/92	Tip
Crazy Cars III	11/91	Freezer
Crazy Cars 2	11/92	Freezer
Cross Bow	5/91	Tip
Creatures	7/92	Cheat/Frz.
Cruise for a Corpse	12/91	Lösung
Cruise for a Corpse	7/93	Tip
Crystals of Arborea	9/91	Cheat
Curse of Enchantia	1/93	Tip
Curse of Enchantia	12/92	Tip
Cyberpunks	4/94	Codes/Cheat
D/Generation	10/92	Freezer
Darkman	3/92	Cheat
Das Boot	9/91	Cheat
Das Erbe	9/92	Tip
Das Schwarze Auge	10/93	Tip
Day of the Viper	3/91	Tip
Days of Thunder	11/91	Cheat
Deep Core	1/94	Codes
Defender 2	3/91	Cheat/Codes
Defender of the Crown	3/91	Cheat
Deliverance	9/92	Freezer
Der Ost!	4/94	Tips
Der Patrizier	9/92	Tip
Der Schatz im Silbersee	4/94	Lösung
Der Spion, der mich liebte	3/91	Tip
Der Spion, der mich liebte	4/91	Cheat
Desert Strike	7/92	Tips/Lösung/Frz
Desert Strike	12/92	Cheat
Deuteros	1/92	Tip
Devious Designs	3/92	Codes
Devious Designs	4/92	Codes
Devious Designs	5/92	Codes
Die Siedler	3/94	Tips/Freezer
Digi Dan	12/92	Cheat
Dominator	7/91	Cheat
Dyna	4/94	Freezer
Dreadlands	3/93	Cheat
Dooiks	3/94	Codes
Double Dragon	10/91	Cheat
Double Dragon 2	1/92	Cheat
Double Dragon 3	12/92	Freezer
Drachen von Laas	1/92	Tip
Dragon Breed	1/91	Cheat
Dragonflight	12/90	Tip
Dragonflight	1/91	Tip
Dragonflight	2/91	Tip
Dragonflight	3/91	Tip
Dragonflight	1/94	Tip
Dragon's Lair	3/91	Cheat
Dragon's Lair Timestorm	2/91	Cheat/Lösg.
Dragon's Lair 2	2/92	Tip
Dragon's Lair 2	3/92	Cheat
Dragon Scape	8/91	Cheat
DSA — Die Schicksalsklinge	3/92	Freezer
Dune	10/90	Tip
Dune 2	5/92	Tip
Dune 2	12/93	Tips
Dune 2	5/94	Freezer
Dungeon Master	7/92	Lösung
Dungeon Master	12/90	Tip
Dungeon Master	5/92	Tip
Dungeons of Avaron	10/92	Tip
Dungeons of Avaron 2	1/92	Tip
Dungeons of Avaron 2	9/92	Tips
Dynablasters	4/92	Codes
Dynamite Dux	7/91	Cheat
Eishockey Manager	7/92	Tips
Eishockey Manager	11/92	Freezer
EF	11/91	Cheat/Lösg.
Elite 2	12/92	Tips
Elite 2	3/94	Tips
Elvira	2/91	Lösg./Tip
Elvira	5/91	Tip
Elvira 2	1/93	Tip
Elvira 2	5/92	Freezer
Elvira 2	7/93	Lösg./Kart.
Elvira (Arcade)	7/92	Freezer
Empire Hughes Intern. Soccer	1/91	Tip
Emmanuelle	10/90	Tip
E Motion	10/90	Cheat
Enduro Racer	5/91	Cheat
Entity	9/93	Freezer
Epic	7/92	Codes
E Swat (ind.)	7/91	Cheat
Estoria	3/91	Codes
Eye of the Beholder	9/91	Lösg./Karte
Eye of the Beholder	10/91	Karten
Eye of the Beholder 1	11/92	Tip
Eye of the Beholder 2	1/93	Tip
Eye of the Beholder 2	3/92	Lösg./Karte
Eye of the Beholder 2	11/92	Freezer
Eye of the Beholder 2	9/93	Tips
F1 Grand Prix Circuit	5/92	Cheat
F-15 Strike Eagle 2	10/91	Tip
F-15 Strike Eagle 2	7/92	Freezer
F-19 Stealth Fighter	4/91	Tip
F-19 Stealth Fighter	7/92	Freezer
F-29 Retaliator	7/92	Freezer
F/A-18 Interceptor	1/93	Tip
Fairy Tale Adventure	10/91	Tip
Fantasy World Dizzy	3/91	Lösg./Kart.
Fantasy World Dizzy	7/91	Tip
Fatal Heritage	1/91	Tip
Fatal Heritage	3/91	Lösung
Fate - Gates of Dawn	10/91	Tip
Fate - Gates of Dawn	11/91	Cheat/Lösg.
Fate - Gates of Dawn	2/92	Tip
Fate - Gates of Dawn	4/92	Tip
Fate - Gates of Dawn	5/92	Tip
Fate - Gates of Dawn	7/92	Tip
Fate - Gates of Dawn	10/92	Tip
Fate - Gates of Dawn	11/92	Tip
Final Fight	12/91	Tip
Final Fight	1/92	Cheat
Final Fight	5/92	Cheat
Final Whistle	1/92	Freezer
Fire and Brimstone	11/91	Cheat
Fire & Ice	10/92	Freezer
Fire Samurai	2/92	Freezer
Flashback	4/93	Lösung/Kart.
Flashback	5/93	Lösung/Kart.
Flashback	9/93	Codes
Flight of the Intruder	9/91	Tip
Flood	10/90	Codes
Flood	1/92	Freezer
Fly Harder	8/93	Codes
Fly Harder	9/93	Cheat
Gatfield	10/91	Tip
Gauntlegion's Demon	5/91	Tip
Gear Works	11/93	Codes
Gem'X	5/91	Codes
Gem'X	2/92	Cheat
Ghengis Khan	5/91	Tip
Ghostbusters 2	9/90	Lösung
Ghostbusters 2	10/90	Lösung
Ghostbusters 2	2/91	Tip
Ghostbusters 2	5/91	Cheat
Global Effect	11/92	Cheat
Global Gladiators	11/93	Freezer
Globdule	5/94	Codes
Globulus	12/90	Codes
Globulus	1/91	Codes
Globulus	2/91	Codes
Goal!	9/93	Karten/Tips
Goldrunner	2/92	Codes
Goldrunner	4/93	Cheat
Gods	1/92	Freezer
Gods	3/92	Tip
Golden Axe	3/91	Tip
Gold of the Aztecs	4/92	Tip
Grand Monster Slam	3/91	Cheat
Great Courts	12/90	Tip
Great Giana Sisters	10/90	Cheat
Great Giana Sisters	12/90	Tip
Gremlins 2	1/91	Cheat
Gremlins 2	4/91	Tip
Gunship	10/91	Tip
Guy Spy	10/92	Cheat
Hagar	10/91	Codes
Hamburg	9/93	Tips
Hard Drivin' 2	7/91	Cheat
Hard n' Heavy	10/90	Cheat
Harlequin	7/92	Tip
Harmdall	3/91	Tip
Harmdall	3/92	Lösg./Kart.
Harmdall	7/92	Tip
Hellowoon	9/91	Tip
Hero's Quest	8/90	Lösung
Hero Quest	7/91	Tip
Heavens	1/93	Lösung
Heavens	12/92	Tip
Hill Street Blues	5/92	Tip
Hired Guns	1/94	Cheat
History Line 1914-1918	1/93	Codes
Hook	10/92	Cheat/Lösg.
Horror Zombies	3/91	Codes
Horror Zombies	9/91	Cheat
Hudson Hawk	5/92	Cheat
Human Race	7/93	Codes
Hunter	4/92	Tip
Hunter	7/92	Tip
Hybris	2/91	Cheat
Hydra	1/92	Cheat
Immortal	1/91	Codes
Impact	4/91	Codes
Imperium	1/91	Tip
Imperium	12/91	Tip
Impossamole	10/90	Cheat
Indiana Jones 3	12/90	Tip
Indiana Jones 3	1/91	Tip
Indiana Jones 3	3/91	Tip
Indiana Jones 4 — Action	3/93	Cheat
Indianapolis 500	4/91	Tip
Innocent until Caught	5/94	Lösung
Inspector Gadget	12/90	Lösung
Interceptor	12/90	Cheat
Interceptor	1/91	Tip
Interchange	10/91	Codes
International Karate	1/92	Cheat
Interphase	12/90	Cheat
Invest	12/90	Tip
Invest	3/91	Tip
Iron Lord	9/90	Tip
Iron Lord	12/90	Tip
Ishar	11/92	Lösung
Ishar 2	11/93	Lösung/Karten
Ishar 2	4/94	Freezer
Isnishe	10/90	Cheat
Jaguar XJ 220	9/92	Cheat
James Pond	1/91	Cheat/Tip
James Pond 2	4/92	Tip
Jim Power	9/92	Cheat/Freez.
Joe & Mac: The Caveman Ninja	3/93	Tips/Freezer
John Madden Football	7/92	Codes
John Madden Football	11/92	Tip/Freezer
Jonathan	9/93	Lösung
Jonathan	3/94	Tip
Jurassic Park	1/94	Tips/Codes
Kamaks	2/91	Cheat
Kathedrale	1/92	Tip
Kathedrale	3/92	Lösung
KGB	5/93	Lösung
Kick Off 2	7/91	Tip
Killing Game Show	4/91	Cheat
King's Bounty	11/91	Tip
King's Quest 5	5/92	Tip
Klax	9/90	Cheat
Knightmare	2/92	Karten
Krusty's Fun House	1/94	Codes
Kult	2/93	Tips
Last Ninja 2	3/91	Tip
Last Ninja 2	4/91	Lösung
Last Ninja 3	12/91	Lösg./Cheat
Lemmings	1/92	Codes
Lemmings	2/92	Freezer
Lemmings	3/92	Cheat
Lemmings	4/92	Tip
Lemmings	5/92	Cheat
Lemmings 2	3/93	Tip
Lemmings 2	4/93	Freezer
Lemmings 2	10/93	Cheat
Lemmings 2	11/93	Tip
Leonardo	1/92	Cheat
Lethal Excess	3/92	Cheat
Lethal Weapon	4/93	Cheat
Lethe	1/91	Codes
Licence to Kill	4/91	Tip
Life & Death	9/92	Tips
Light Corridor	1/91	Codes
Line of Fire	11/91	Cheat
Lionheart	5/93	Cheat/Tip
Lionheart	5/93	Freezer
Lionheart	9/93	Tips
Lionheart	11/93	Cheat
Locomotion	9/92	Codes
Locomotion	12/92	Freezer
Logical	9/91	Codes/Cheat
Logo	10/90	Codes
Lotus	3/91	Codes
Lords of Doom	9/91	Tip
Lords of Doom	10/91	Tip
Lord of the Rings	4/93	Tip
Lord of the Rings	3/93	Freezer
Lord of the Rings	7/93	Tips
Lost Patrol	1/92	Freezer
Lotus Marbles	11/91	
Tips/Karten/Texte		
Lotus 2	11/92	Codes
Lotus 2	12/92	Cheat
Lotus Esprit Turbo	7/91	Cheat
Lotus Turbo Challenge 2	12/91	Cheat
Lure of the Temptress	12/92	Tip
Mad TV	9/92	Cheat
Mad TV	4/93	Tip
Magic Pockets	3/93	Tips/Freez.
Magic Pockets	3/93	Tip
Manchester United Europe	10/91	Tip
Manic Mansion	10/90	Tip
Manic Mansion	1/91	Tip
Mania	2/91	Codes
Marble Madness	9/90	Tip
McDonald Land	1/93	Cheat
Mean Streets	3/91	Tip
Mega Lo Mania	12/91	Tips/Codes
Megatraveller 1	9/91	Tip
Megaforts	5/92	Cheat
Menace	12/91	Cheat
Mercenary 3	7/92	Tip
Merco	4/92	Tip
Metal Masters	7/91	Tip
Metal Masters	10/91	Tip
Miami Chase	11/91	Tip
Micro Machines	1/94	Freezer
Midnight Resistance	1/91	Cheat
Midwinter	9/90	Lösung
Midwinter 2	1/92	Lösg./Kart.
Mig 29 Falcon	5/91	Tip
Might & Magic 2	11/91	Tip
Might & Magic 3	6/93	Tip
Might & Magic 3	9/92	Tip
Moulins Clear Senior	4/94	Cheat
Monkey Island 2	9/92	Cheat
Monty Python	12/90	Cheat
Mountain	5/92	Cheat
Morph	10/93	Tips/Freezer
Mortal Kombat	4/94	Cheat
Mortville Manor	9/91	Lösung
Moto-Cross	1/93	Cheat
Mr. Nutz	5/94	Cheat
Myth	10/92	Cheat
Narco Police	2/91	Cheat
Narco Police	5/91	Tip
Navy Seals	10/91	Cheat
Navy Seals	1/92	Freezer
Neighbor 2	12/91	Codes
Nekronom	1/92	Codes
Nekronom	3/92	Freezer
Nick Faldo's Golf	9/93	Cheat
Nicky 2	9/93	Codes
Nicky Boom	11/92	Codes/Frz.
Nicky Boom	12/92	Cheat
Nightbreed	7/91	Tip
Nightbreed (Act.)	11/91	Cheat
Night Hunter	12/90	Codes
Night Shift	2/91	Codes
Night Shift	5/91	Cheat
Ninja Remix	4/91	Lösung
Ninja Spirit	9/90	Cheat
Nitro	2/91	Cheat
Obliterator	3/91	Karten
Oh no! More Lemmings	1/92	Codes
One Step Beyond	10/92	Codes
Operation Stealth	2/91	Tip
Operation Th. (ind.)	9/90	Cheat
Oil	3/93	Tips
Oil	7/93	Freezer
Oil	12/92	Cheat
Oil	4/94	Tips
Opirus	5/92	Codes
Out Run	2/91	Cheat
Outcast	11/91	Codes
Overdrive	12/93	Karten
Over the Net	9/93	Tip/Cheat
Oxyd Magnum	4/94	Codes
Pacific Islands	9/93	Freezer
Packland	1/92	Cheat
Pang	9/91	Cheat
Panza Kick Boxing	8/91	Tip
Paperboy 2	12/92	Freezer
Parasol Stars	9/93	Cheat
Parasol Stars	7/92	Tip
Pegasus	12/91	Codes
Penthouse - Hot Numbers	5/93	Freezer
PGA Tour Golf	5/91	Tip
Pinball Dreams	2/92	Freezer
Pinball Fantasies	1/93	Freezer
Pinball Fantasies	12/92	Cheat
Piracy on the high Seas	3/93	Tips
Pirates!	9/90	Tip
Pitfighter	2/92	Freezer
Pitfighter	7/92	Cheat
Pizza Connection	5/94	Tip
Plague	9/90	Cheat
Plague	1/91	Tip
Plan 9 from Outer Space	10/92	Lösung
Player Manager	9/90	Tip
Player Manager	1/92	Freezer
Police Quest	12/91	Tip
Police Quest 1	11/91	Tip
Police Quest 1	12/91	Tip
Police Quest 2	10/90	Lösung
Police Quest 2	2/92	Tip
Police Quest 2	9/92	Tip
Populous	12/91	Cheat
Populous 2	2/92	Codes/Cheat
Populous 2	3/92	Tip
Populous 2	7/92	Cheat
Populous 2 — The Challenge Goes	3/93	Codes
Powermonger	1/91	Tip
Powermonger	4/91	Tip
P.P. Hammer	10/91	Codes
Predator 2 (ind.)	7/91	Cheat
Premiere	10/92	Cheat
Premier Manager	7/91	Cheat
Premier Manager	4/92	Cheat
Premier Manager 3	3/94	Cheat
Prince of Persia	3/91	Cheat
Projekt X	9/92	Freezer
Projekt X	7/92	Tip
Projekt X	11/92	Freezer
Puggsy	5/94	Codes
Push Over	8/92	Codes
Putty	3/91	Tip
Quack	12/92	Freezer
Quest of Glory 2	9/91	Lösung
Quest of Glory 2	10/91	Lösung
Rai	12/90	Codes
Railroad Tycoon	3/91	Tip
Railroad Tycoon	9/91	Cheat
Rainbow Islands	12/90	Cheat
Rainbow Islands	1/91	Cheat
Rampart	1/93	Tip
Rasters	5/92	Tip
Redmi	7/92	Freezer
Redzone	9/91	Codes
Red Baron	2/92	Tip
Regent	11/92	Freezer
Regent	12/92	Tip
Resolution 101	9/90	Lösung
Retaliator	12/90	Cheat
Return of Medusa	11/91	Cheat
Revolution	7/91	Codes
Rick Dangerous	14/91	Tip
Rick Dangerous	11/91	Tip
Rick Dangerous 2	1/91	Cheat
Road Blaster	7/92	Codes
Robin Hood	11/91	Tip
Robin Hood	7/92	Cheat
Robocod	2/92	Cheat
Robocop 2	4/91	Tip
Robocop 2	5/91	Cheat
Robocop 3	2/92	Cheat
Robocop 3	7/92	Tip
Rodland	12/91	Cheat
Rodland	1/92	Tip
Roger Rabbit - Hare	5/92	Cheat
Rome A.D. 92	3/93	Cheat
R-Type 2	12/91	Cheat
Rubicon	4/92	Cheat
Ryuhkin	2/91	Codes
Saint Dragon	4/91	Tip/Cheat
Saint Dragon	7/91	Cheat
Second Samurai	4/94	Codes
Sensible Soccer	5/93	Tip
Sensible Soccer	9/93	Tip
Sexy Dexide	11/92	Freezer
Shadow Dancer	11/91	Cheat
Shadowlands	9/93	Tips/Kart./Frz.
Shadow of the Beast 2	10/90	Cheat
Shadow of the Beast 2	12/90	Lösung
Shadow of the Beast 2	9/92	Tip
Shadow Warrior	12/90	Cheat
Shifter	5/91	Codes
Shinobi	9/90	Cheat
Silent Service 2	1/92	Tip
Silkworm	4/91	Cheat
Silly Putty	5/93	Cheat/Tips
Sim Ant	7/92	Cheat
Simon the Sorcerer	5/94	Tip
Simpsons	3/92	Cheat/Tip
Simpsons	4/92	Tip
Simpsons	7/92	Tip
Sink or Swim	7/93	Codes
Sleepwalker	5/92	Cheat
Sleepwalker	4/93	Freezer
Sliding Skill	1/92	Codes
Sly Spy	3/91	Cheat
Smash TV	3/92	Freezer
Snazzy Kid	11/92	Freezer
Sonic Kid	12/91	Tips
Sonic Boom	11/91	Cheat
Soul Crystal	9/92	Lösung
Space Ace 2	3/92	Tip
Space Ace 2	4/92	Freezer
Space Crusade	1/93	Freezer
Space Gun	7/92	Tip
Space Hulk	4/94	Tips
Space Quest 2	12/91	Tip
Space Quest 3	7/92	Tip
Space Quest 4	4/93	Lösg./Kart.
Special Forces	7/92	Cheat
Speedball 2	4/91	Tip
Speedball	1/92	Freezer
Speedball 2	1/92	Freezer
Spell Bound	12/90	Codes
Splatoon	4/91	Codes/Cheat
Spielotzy Worlds	1/92	Cheat
Spirit of Adventure	03/91	Cheat
Stadt der Löwen	1/91	Tip
Starbyte Supersoccer	1/92	Freezer
Stardust	3/94	Freezer
Starglider 2	1/91	Cheat
Stone Age	9/92	Cheat/Codes
Stormball	12/91	Cheat
Storm Master	7/92	Cheat
Streetfighter 2	6/93	Cheat/Tips
Streetfighter 2	3/92	Cheat
Strider 2	11/91	Cheat
Strike	11/92	Freezer
Stunt Car Racer	7/91	Tip
Stunt Car Racer	11/92	Cheat
Sturmtruppen	11/92	Cheat
Subaterran Commando	3/94	Codes
Super Cars 2	7/91	Cheat
Superfrog	3/93	Codes
Superfrog	5/93	Codes/Frz.
Super Hang On	2/91	Cheat
Super Hang On	3/91	Tip
Super Off Road Racer	3/91	Cheat
Super Wonderboy	3/91	Tip
Supremacy	12/90	Tip
Switch Blade	1/92	Freezer
Switch Blade 2	2/92	Cheat
SWIV	8/91	Cheat
Sword of Honour	1/93	Cheat
Swords of S. (ind.)	10/91	Tip
Syndicate	10/93	Tips
Tangram	7/91	Codes
Team Yankee	5/92	Tip
Teenage Mutant Turtles	4/91	Cheat
Telekommando II	3/94	Lösung
Terminator 2	3/92	Cheat/Frz.
Test Drive 2	12/90	Cheat
Test Drive 2	4/91	Cheat
The Games: Espirito '92	12/92	Tip
The Humans	1/93	Tip
The Humans	12/92	Codes
The Lost Vikings	9/93	Codes
The Lost Vikings	10/93	Lösung (Teil 1)
The Lost Vikings	11/93	Lösung
The Oath	1/92	Codes
The Oath	2/92	Cheat
Think Cross	12/91	Codes
Third Courier	1/91	Tip
Third Courier	2/91	Tip
Thunderhawk	11/91	Tip
Thunderhawk	2/92	Tip/Frz.
Thunder Jaws	1/92	Cheat
Time Machine	2/91	Cheat
Tiny Skweeks	12/92	Codes
Tim the Fox	7/93	Tips
Titus the Fox	2/92	Codes
Toki	9/91	Cheat
Toki	1/92	Freezer
Top Wrestling	9/92	Cheat
Turrican the Warrior	5/91	Cheat
Total Recall	2/91	Cheat
Total Recall	10/91	Cheat
Toyota Celica GT	3/91	Cheat
Transarctica	7/93	Tip/Lsg./Kart./Frz.
Transarctica	10/93	Cheat
Treasureland	1/91	Tip
Trips 'n' Treasures	10/93	Kart./Frz./Cod.
Trips 'n' Treasures	12/93	Tips/Karten
Treasure Island Dizzy	1/91	Tip
Treasure Island Dizzy	2/91	Lösung
Treasure Island Dizzy	4/91	Cheat
Treasure Island Dizzy	5/91	Cheat
Tree Warrior	1/92	Cheat
Troddlers	12/92	Codes/Frz.
Trolls	7/93	Freezer
Turbo Out Run	4/91	Cheat
Turn'n Burn	10/91	Codes
Turrican	9/90	Cheat
Turrican	12/90	Tip
Turrican 2	4/91	Cheat
Twinworld	10/90	Tip
UFO!	10/92	Codes
UFO!	11/92	Tip
Ultima 5	4/92	Cheat
Ultima 6	9/92	Tip
Under Pressure	3/92	Cheat
Unendliche Geschichte 2	4/91	Codes
Unendliche Geschichte 2	5/91	Codes
Unreal	10/90	Cheat
Uridium 2	1/94	Freezer
Utopia	12/91	Tip
Vaxine	10/91	Cheat
Venus	10/90	Cheat/Ed.
Vision	7/91	Lösung
Vision	4/92	Freezer
Walker	4/93	Tips
War in the Gulf	9/93	Cheat
Warlords	7/91	Tip
Warrior (ind.)	9/91	Tip
Waterworld	4/92	Freezer
Waterworld	10/93	Tip
Waterworld	7/94	Tip
Weird Dreams	3/92	Tip
Whale's Voyage	7/93	Tips
Whale's Voyage	12/93	Freezer
Whirlwind Snooker	1/92	Tip
Whirlwind Snooker	3/92	Cheat
Wild West World	2/91	Tip
Wild West World	4/91	Tip
Wild West World	5/91	Tip
Wild West World	7/91	Tip
Wing Commander	5/91	Cheat
Wing Commander	4/93	Cheat
Wings of Death	4/91	Cheat
Wings of Fury	12/90	Cheat
Wings of Fury	3/91	Tip
Winter	3/92	Cheat
Wizardry 8	1/94	Tip
Wizkid	12/92	Tip
Wo' n' Lo	5/94	Tips/Frz.
Wolfchild	4/92	Freezer
Wolfchild	5/92	Tip
Wonderland	12/93	Codes
Wings (ind.)

AMIGA CD-JOKER

MULTIMEDIA AUF AMIGA

JETZT AUCH MIT TIPS & TRICKS

CD-NEWS

CD-TESTS

KONVERTIERUNGEN

SPEZIELL FÜR CD-FREAKS

MULTIMEDIA-PROGIS, UTILITIES, TOOLS, PD UND SHAREWARE!

IM TEST

THE RYDER CUP · ZOOL 2
SURF NINJAS · STRIKER
HUMANS · BEAVERS
u.v.a.

CD-CLUBBING

Wer seine Schillerscheiben künftig zehn bis zwanzig Märker unter dem üblichen Ladenpreis erstehen und bald auch in einer Clubzeitschrift über das Hobby Gleichgesinnter schmökern will, der wende sich an den **CD-Club**. Die Mitgliedschaft ist kostenlos, nur muß man gelegentlich Artikel aus dem Club-Sortiment erstehen – da gibt es neben Highlights wie „Pirates! Gold" oder „Sensible Soccer" auch viel weniger Bekanntes bzw. Exotisches wie Erotik-Scheiben. Mehr dazu bei:
Petra Lill Laserdruckservice, Tel. 0203/479 16 07

Auch im Club-Umfang enthalten

CD-KARAOKE

Den akustischen Rahmen für das stilvolle Gegröle in privater Atmosphäre liefern die neuen **Sunfly Karaoke**-Scheiben: Fortan dröhnen von der CD die Instrumente, während Ihr am Monitor den Text mitlesen bzw. -trallern dürft. Die Serie umfaßt fünf Ausgaben zu je 59 DM, allüberall ist eine bunte Mischung aus Pop, Rock und Chart-Dancefloor enthalten – darunter neben vielen Klassikern auch aktuelle Melodien wie „Mr. Vain" oder „What's up". Auch die Infos hierzu gibt's von:
Petra Lill Laserdruckservice, Tel. 0203/479 16 07

Hilfe, Joe singt!

COMPUTER KOMPLETT

Im letzten Heft haben wir mit der „Rap Box 32" aufgezeigt, wie sich das CD[32] zum vollwertigen Compi hochrüsten läßt – hier kommt eine weitere Möglichkeit: Das **SX 1** findet am Expansionport Anschluß und macht aus der Konsole praktisch einen A1200; der Einbau einer 2,5"-Festplatte ist ebenso möglich wie das Betreiben von externen Amiga-Floppies bzw. eines Druckers am Parallelport. Dank dem durchgeschliffenen Expansionport muß man auf das MPEG-Modul nicht verzichten, zudem läßt sich der RAM-Speicher mittels Simm-Modulen stufenweise auf 1, 2, 4 oder 8 MB ausbauen. Die Erweiterung kostet je nach Ausführung zwischen 450 und 550 Mark, dazu kommen die Ausgaben für eine externe Tastatur (ab ca. 30 DM) und ein stärkeres Netzteil, weil dem Standardtrafo bei soviel Peripherie die Puste ausgeht. Info & Bezug: **Fa. Compustore, Tel. 069/56 73 99**

NEUES JOYPAD

Endlich gibt's eine Alternative zum qualitativ nicht immer überzeugenden Kontrollknochen des CD[32]! Das **Super CD[32] Pad** aus der Schmiede des renommierten Joysticks „Competition Pro" kann Konsoleros und Besitzern eines A1200 mit CD-ROM gleichermaßen empfohlen werden, zumal es prima in der Hand liegt, separat zuschaltbares Turbo- und Autofeuer für alle sechs Buttons sowie eine zusätzliche Slow Motion-Funktion bietet. Das steile Teil gibt's bereits für 49 Mark; entweder im Fachhandel oder bei: **GTI, Tel. 06171/859 34**

MAKROERFOLG IM MIKROKOSMOS

Weil der Action-Blutrausch „Microcosm" als eines der ersten Spiele die Power einer Amiga-CD ordentlich aufgezeigt hat, wurden bereits am ersten Tag über 14.000 Stück verkauft – also mehr, als von so manchem Klassiker je insgesamt über den Ladentisch gingen! Als Dank verspricht Hersteller Psygnosis von den kommenden Schiller-Knallern „Scavenger 4" und „Megamorph" besonders gelungene CD[32]-Versionen... (rl)

Megamorph

MULTIMEDIA & MEHR

Daß Schillerscheiben einen prima Spielpartner abgeben, ist bekannt, doch könnte sich auf dem CD-Plattenteller auch manch nützliches Tool drehen – was alles in den Händlerregalen liegt, wollen wir uns hier mal ansehen.

Fractal Universe

Während Multimedia-CDs oder PD-Sammlungen anno CDTV aufgrund mangelnder Hardwarevoraussetzungen noch mit einem ziemlich schlechten Ruf zu kämpfen hatten, stehen dem Amiganer mit einer Kombination aus A1200 und CD-ROM oder einem zum Computer ausgebauten CD^{32} ja ganz andere Möglichkeiten offen. Welche das sind, soll unsere Beispiel-Auswahl aufzeigen, wobei mit rund 60 Mark pro Scheibe gerechnet werden muß. Und neben Joystick bzw. Joypad sollten halt zumindest Maus und Tastatur vorhanden sein, eine Floppy oder Festplatte zum Speichern eventueller Ergebnisse wäre empfehlenswert.

CDPD III

Wie bei den bereits vor einem Jahr besprochenen Vorgängern enthält auch die neueste Sammlung von Almathera wieder ausgewählte PD-Programme. Neben den gesammelten Fish-Disks 761 bis 890 warten allerlei Emulatoren für MS-DOS-, Spectrum-, Atari ST- oder Sinclair QL-Programme, Astrologiesoft, ein digitales Planetarium, Biorhythmus-, Terminal- oder Malprogis sowie haufenweise nützliche Tools und Utilities. Besonders interessant sind die Programmierkurse für C, Assembler oder AMOS-Basic; wer also mal selbsttexturierte 3D-Labyrinthe à la „Ambermoon" kreieren will, findet hier Anleitung und Beispiele. Zur Abrundung sind dann noch tolle Weltraum-Motive in bester 24-Bit-Qualität sowie rund drei Dutzend (englische) Buchtexte bekannter Autoren wie Jules Verne oder Karl Marx auf der feinen Scheibe.

NOW THAT'S WHAT I CALL GAMES 1, 2 & 3

Dieses Dreigestirn vertreibt Multi Media Machine auch unter dem Namen „Games & Goodies"; jede Ausgabe enthält rund 100 PD- und Shareware-Programme, dazu viele Grafikdemos und Animationen. Beispielsweise beherbergt die Numero uno den Plattformhüpfer „Bombjacky", die Action-Labyrinthe von „Crossfire" und den Klassik-Knaller „Missile Command", während sich auf der zweiten Edition die 3D-Autobahnen von „Trailblazer" oder die glühenden Laser von „Asteroids" bzw. „Transplant" finden. Dank „Fighting Warrior" ist auch für Prügelknaben gesorgt, und Rätselfüchse dürfen sich u.a. an der Knobelei „Flip!!" versuchen. Der Dritte im Bunde hat dann etwa die Knallerei „Air War", das optisch hervorragende Fernost-Puzzle „Shanghai '93" und den umfangreichen PD-Rolli „Wastelands" im Angebot – also hier wie dort viel Spiel für wenig Geld!

UND SONST?

Gänzlich Überflüssiges wie multimediale Lexika oder Briefmarkenalben auf CD lassen wir mal beiseite; interessanter wäre schon Almatheras **Fractal Universe** mit seinen fixfertigen Bildern und Animationen sowie dem Baukasten für Mandelbrot- und Apfelmännchen-Fans. Unter dem Namen **Demo I & II** offeriert Almathera überdies noch zwei weitere PD-Compilations mit jeweils über 100 Spielen, Animationen, Grafikdemos und Musikmodulen bzw. Samples. Als kleine Schatztruhe entpuppt sich auch Optonicas **Pandora's CD**, die einen Riesenfundus an Cliparts, Raytracing-Texturen, Animationen und Demos bereitstellt – Erläuterungen zu Amiga und CDTV, ein Mathe-Lernprogramm und ein praktisches Directory-Tool sind außerdem enthalten. (rl)

Info & Bezug:

GTI Software
Zimmersmühlenweg 73
61440 Oberursel
Tel. 06171/859 34

CDPD III

Now that's what I call games

Demo

Pandora

Auf Disk sorgte Oceans Golfsimulation trotz ihrer speziellen Ausrichtung auf Nobelsportler mit noblem A1200 nicht eben für Begeisterung. Doch nun geschah das Wunder: Die CD-Version kann sich sehen lassen!

Freie Flugbahn für freie Bälle

Ich glaub', ich steh' im Wald...

Übung macht den Kleister

Verweilen wir aber zunächst noch kurz beim sportlichen Wesenskern, an dem sich gegenüber der vorangegangenen Fassung nichts geändert hat. Nach wie vor dürfen bis zu vier menschliche Ballquäler als Mitglieder zweier Golfclubs oder gemeinsam im Team gegen die rechnergesteuerte Konkurrenz antreten. Grünschnäbel können zuvor noch einen Übungsparcours besuchen, dann sattelt man die 13 Schläger und sucht sich einen der vier vorrätigen Plätze aus.

Auf dem rundherum mit Icons bepflasterten Screen wartet jetzt ein adreit gezeichneter Golfer inmitten der Wiesen, Bäume, Bäche und Sandbunker auf den Schlagbefehl. Dieser läßt sich in fünf verschiedenen Varianten (Chip, Punch, Normal...) erteilen, dazu stehen zwei Steuermöglichkeiten zur Wahl: Die schon beim Vorgänger „International Open Golf Championship" zu zweifelhaftem Ruhm gelangte Wackeltechnik besteht darin, ein nervös hin- und herzuckendes Fadenkreuz möglichst exakt auf dem vergrößert dargestellten Ball zu positionieren. Viel praktikabler ist die an die klassische „Links"-Methode angelehnte Alternative; dabei werden die Schläge zielgenau mit Hilfe eines schnell ablaufenden und dreifach abstoppbaren Powerkreises durchgeführt. Natürlich verdient auch der wechselhafte Wind besondere Beachtung, genauso die Lage der Murmel und die Reichweite des verwendeten Schlaginstruments. Sollte das eigensinnige Bällchen mal im Wasser oder außerhalb des Clubgeländes landen, gibt's einen Strafschlag und die Erlaubnis zur Wiederholung der gescheiterten Aktion. Sobald man das Grün erreicht hat, wird ein (neuerdings sehr engmaschiges!) Gitternetz zur Abschätzung der Geländeunebenheiten darübergelegt, und beim Einputten kommt eine Powersäule zum Einsatz, der allerdings immer noch die Längenangaben fehlen.

Was die Verbesserungen im einzelnen betrifft, sei als erstes die sichtbar verfeinerte und mit mehr Schattierungen versehene Optik angeführt. Damit sich niemand über mangelnde Übersicht beklagt, kann man das anstehende Loch aus drei unterschiedlichen Blickwinkeln und dazu den ganzen Platz von oben betrachten. Die Steuerung via Gamepad funktioniert ebenfalls deutlich besser als mit der schwammig reagierenden Maus, welche Golfer mit einem Hang zur Selbstbestrafung und/oder mit CD-Laufwerk aber nach wie vor benützen dürfen. Schließlich klingt auch die Soundbegleitung ein ganzes Stück besser als früher; trotzdem sind noch ein paar Gründe zur Klage übriggeblieben: Es lassen sich keine Spielstände speichern, die Ballflugsequenz ist völlig unrealistisch animiert, und die Maus ist wie gesagt ein Graus.

Unter dem Strich ist also auch der silberne Ryder Cup noch nicht die ultimative Golfsimulation – aber aufgrund der vorgenommenen Verbesserungen doch eine recht brauchbare. (md)

THE RYDER CUP
(OCEAN)

GOLF-SIMULATION

66% „BESSER"

GRAFIK	75%
ANIMATION	63%
MUSIK	65%
SOUND-FX	52%
HANDHABUNG	63%
DAUERSPASS	68%

FÜR FORTGESCHRITTENE

PREIS DM 89,–

CD

EINGABEMEDIUM	JOYPAD/MAUS
SPEICHERBAR	NEIN
DEUTSCH	ANLEITUNG

ZOOL 2

Kaum haben wir uns im letzten Heft bitterlich über die lieblos hingeschluderte 1200er-Version dieses liebenswerten Plattformgames beklagt, schon haben die Götter der Silberscheibe unser Flehen erhört!

Zool ist cool!

Ist Zooz nicht süß?

Völlig neu: der Startabschnitt in der Welt des Papiers

An Story und Spielprinzip wurde natürlich auch hier nichts verändert: Zool und seine putzige Gefährtin Zooz hüpfen weiterhin solo oder nacheinander durch bonbonbunte Landschaften mit so verräterischen Namen wie Schlangenpaß, Schwanensee, Bulberry Hill, Eisberg und Hupenanger. Am Ende wartet dann das Eigenheim von Oberfiesling „Mental Block", dessen Chef Krool am liebsten die ganze Phantasie von der Erdoberfläche verschwinden lassen würde, auf Heldenbesuch. Die erste Verbesserung kommt sogar schon vor dem eigentlichen Spielstart ans Tageslicht, weil die Programmierer der CD-Version zusätzlich ein witziges Intro verpaßt haben. Und der nächste Streich folgt sogleich, denn der Paper Plains genannte Anfangsabschnitt ist ebenfalls nigelnagelneu. Hier erleben unsere Dimensions-Ninjas die Abenteuer des Büroalltags und hüpfen z.B. über Papierschiffchen, schrauben sich via Tacker-Trampolin in luftige Höhen und sammeln dort auf den Plattformen eines Papierfliegers fleißig alle Boni ein. Dieser Startlevel mit seinem moderaten Schwierigkeitsgrad ermöglicht dem Spieler nicht nur einen sanften Einstieg in das sprungstarke Vergnügen, er verleiht auch dem ganzen Game ein völlig anderes Gesicht: Gerade bei einem verhältnismäßig anspruchsvollen Jump & Run (ohne Paßwortsystem!) verliert man ja leicht die Lust an der Sache, wenn bereits der Anfang frustrierend schwer ist...

Davon abgesehen wurden sämtliche Abschnitte nun besser aufeinander abgestimmt, so daß insgesamt ein sehr homogenes Spiel herausgekommen ist – das natürlich immer noch strotzt vor Gegnern und Boni. Am meisten beeindruckt daran jedoch die phänomenale Spielbarkeit, die keine noch so schillernde Konkurrenz zu fürchten braucht. Jeder Sprung von Zool und jede Pirouette von Zooz läßt sich exakt timen, und selbst hochakrobatische Ninja-Artistik stellt kein unüberwindbares Problem dar. Ganz nebenbei sollte auch nicht unerwähnt bleiben, daß es hier die (Zwischen-) Ladezeiten nicht mehr gibt, welche sich bei der Disktassung doch recht störend bemerkbar machten. Der Grafik hat man ein paar zusätzliche 3D-Animationssequenzen zwischen den Levels gegönnt, die zum Teil hinreißend gelungen sind. Neu ist auch die astreine Musikbegleitung, wobei man sich die einzelnen Stücke über das Optionsmenü auch einfach so anhören kann. Die rundherum gelungene Padsteuerung setzt dem Ganzen schließlich die Krone auf, und als besonderes Bonbon sind auf der Scheibe vier spielbare Demos bekannter Gremlin-Produkte („Lotus Trilogy", „Zool", „Nigel Mansell's W.C." und „Disposable Hero") enthalten. Wir konnten also gar nicht anders, als tief in die Notenkiste zu greifen und für diese wahrhaft goldige Silberversion einen wohlverdienten Joker Hit hervorzukramen! (ms)

Irgendwie ist man hier immer auf dem Sprung...

ZOOL 2 (GREMLIN)	
JUMP & FUN	
85% „TOLL!"	
GRAFIK	83%
ANIMATION	83%
MUSIK	87%
SOUND-FX	83%
HANDHABUNG	85%
DAUERSPASS	86%
VARIABEL: 3 STUFEN	
PREIS	DM 79,–
CD	
EINGABEMEDIUM	JOYPAD
SPEICHERBAR	NEIN
DEUTSCH	ANLEITUNG

STRIKER

Gremlins Soccergame riß schon vor knapp zwei Jahren auf Disk kaum einen Fan vom Stadionhocker – um so rätselhafter ist es, daß bei der neuen CD-Version genaugenommen rein gar nichts verbessert wurde!

Wie gehabt dürfen ein oder zwei menschliche Bolzer ein kleines Freundschaftsspielchen wagen oder an der kompletten WM teilnehmen. Bevor man sich eines der 64 unterschiedlich starken Nationalteams herauspickt, werden erst noch die dreifach variierbare Lebensnähe der Ballkontrolle, die Windstärke und die Mannschaftsformation (5-3-2, 4-4-2 etc.) festgelegt; im Anschluß geht's auf das schräg von oben gezeigte und vertikal scrollende Spielfeld.

Hier kann nun jederzeit ein Radarschirm eingeblendet werden, und der gerade aktive Spieler ist mit einem weißen Fleck markiert – die einzige Ausnahme bildet der (außer bei Elfmetern) vom Rechner gesteuerte Torwart. Bei Standardsituationen wie Freistößen, Eckbällen usw. darf die gewünschte Schußrichtung mit einer gestrichelten Linie bestimmt werden, aber auch Kopfbälle, Fallrückzieher und ähnliche Akrobatik-Schmankerl sind durchaus drin. Nach dem Abpfiff gibt's dann noch ein paar Statistiken zu bewundern.

So, fangen wir bei der Manöverkritik mit dem Positiven an, denn das läßt sich recht schnell abhaken: Die akzeptabel gezeichnete Grafik ist übersichtlich, und die Steuerung würde rein theoretisch ebenfalls in Ordnung gehen. Nur hat man in der Praxis wenig davon, weil das in affenartigem Tempo vonstatten gehende Gekicke nur mit dem Reaktionsvermögen von Superman einen sinnvollen Spielaufbau zuläßt. Als passende Ergänzung dazu gibt's Sound auf Kreisliganiveau, aber keine Saveoption. Kurzum, diese Scheibe sollte Ihr trotz WM-Jahr weiträumig umdribbeln! (md)

STRIKER
(GREMLIN)
DIGI-FUSSBALL

45% „ÜBERHOLT"

GRAFIK	59%
ANIMATION	66%
MUSIK	44%
SOUND-FX	31%
HANDHABUNG	46%
DAUERSPASS	42%

FÜR GEÜBTE

PREIS DM 79,-

CD

EINGABEMEDIUM	JOYPAD
SPEICHERBAR	NEIN
DEUTSCH	ANLEITUNG

Surf Ninjas

Die Filmvorlage lief in Deutschland als reine Videopremiere und war selbst als solche noch ein gigantischer Flop – als reinrassige CD-Premiere ist die Versoftung nun etwa genauso mies ausgefallen.

Verglichen mit dieser Actiongurke ist selbst „Dangerous Streets" noch eine wahre Softwareperle, die das CD" gnadenlos ausreizt. Dabei lassen sich die guten Ansätze nicht verleugnen: Man stelle sich ein Beat'em Up à la „Double Dragon" vor, bei dem zusätzlich ein paar Gegenstände einzusammeln sind. Dazu darf man ausgiebig auf seinen Feinden herumtrampeln und allen besiegten Opfern das Herz herausreißen – was ja zumindest für CD-Sadisten ein wahres Fest sein müßte...

Auch die restlichen Handlungsmöglichkeiten wären ganz annehmbar, gäbe es da nicht diese verbockte Steuerung mit der mißratensten Kollisionsabfrage seit Erfindung der Gegner: Die Sammelobjekte machen nix wie Ärger, und erzielte Treffer beruhen auf einer Mischung aus Glück, Zufall und einem Funken Absicht. Recht lästig ist auch die ständig wechselnde Spielgeschwindigkeit, was wohl mit den ausgiebigen Ladeaktionen von der CD zusammenhängt. Man fragt sich bloß, was hier eigentlich geladen wird, denn die screenweise umgeschaltete Grafik erinnert eher an das alte „Ninja Master" vom C64 als an ein aktuelles Schillergame. Okay, die Animationen von Freund und Feind sind noch erträglich, nur darf man sich nicht eben allzuviel Abwechslung bei den Gegnern erhoffen.

Die wahlweise angebotene Musik- und FX-Begleitung orientiert sich wiederum am unteren Durchschnitt, und zur Abrundung wird man gelegentlich mit dem einen oder anderen Bug konfrontiert. Fehlt bloß noch eine abgespeckte Disk-Version zum vollen Unglück – aber auch die hat Microvalue schon angedroht! (mm)

Aus dir mach' ich Sushi!

SURF NINJAS
(MICROVALUE)
PRÜGEL-ACTION

25% „BADEVERBOT"

GRAFIK	58%
ANIMATION	58%
MUSIK	52%
SOUND-FX	46%
HANDHABUNG	19%
DAUERSPASS	22%

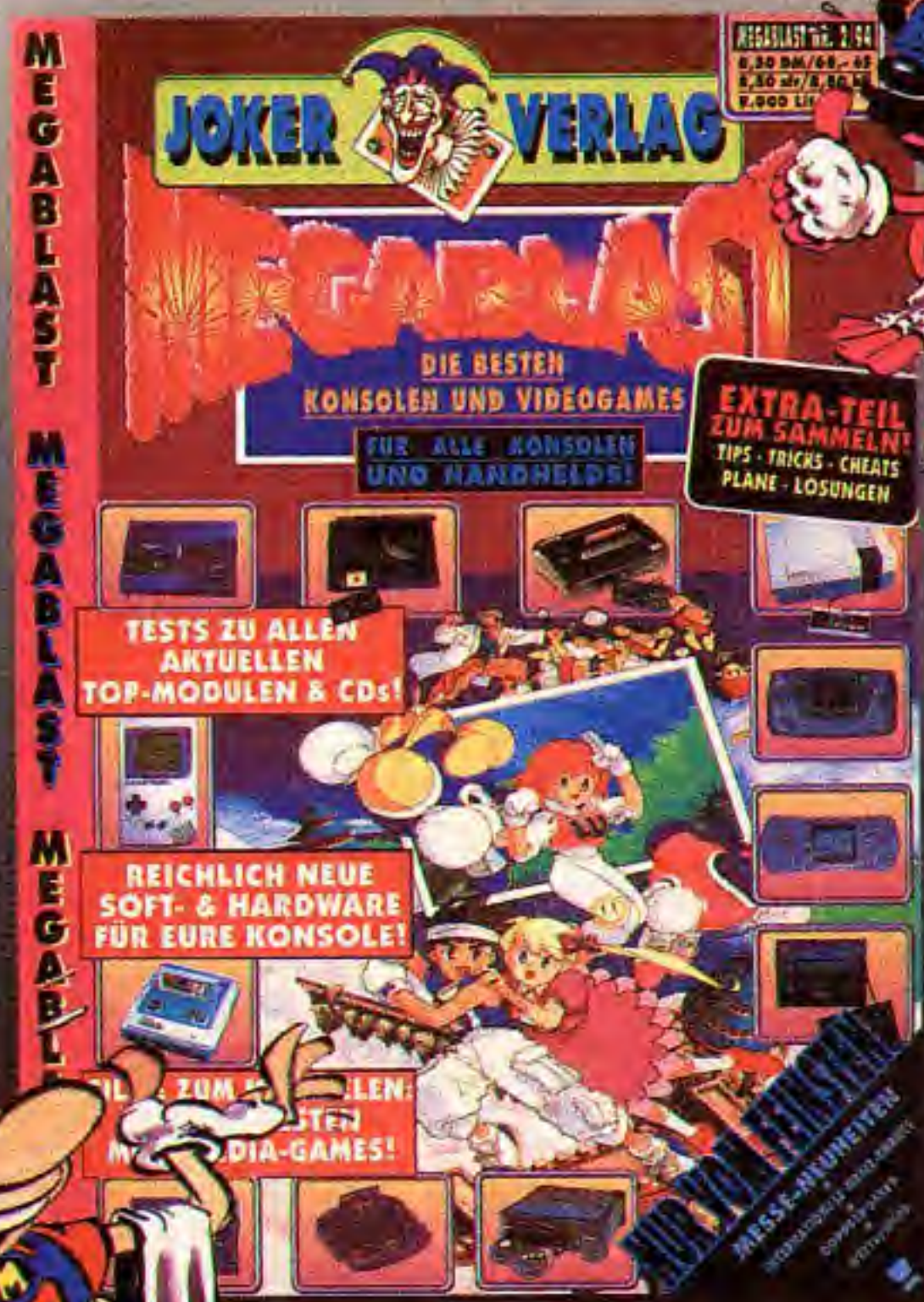
FÜR FORTGESCHRITTENE

PREIS DM 49,-

CD

EINGABEMEDIUM	JOYPAD
SPEICHERBAR	NEIN
DEUTSCH	ANLEITUNG

DER JOKER
UNTER DEN KONSOLEN-MAGS!



DIE GANZ NEUE AUSGABE
JETZT AM KIOSK!

FURY OF THE FURRIES

Auf Diskette sorgen Mindscapes akrobatische Pelzkugeln bereits seit Februar für gute Laune, jetzt kommt auch mit Schillerscheibe Freude auf – obwohl dieses Hektical grafisch immer noch ein „Schlichtical" ist…

Bei der ebenso an „Lemmings" wie an „Morph" erinnernden Plattform-Strategie muß man die kugeligen Bewohner des Planeten Sklumph unter Zeitdruck durch insgesamt 100 Levels zum Ausgang lotsen. Die soft in alle Richtungen scrollenden Landschaften sind dabei von der Seite zu sehen und bestehen aus acht Grafikwelten wie Eisreich, Wüste oder Dschungel – und das Gameplay hat es in sich:

Die mit sechs Bildschirmleben ausgestatteten Heldenkugeln können (je nach Level) bis zu vier verschiedene Farben nebst dazugehöriger Spezialfähigkeit annehmen. In Blau wird geschwommen, der Rote futtert sich durch dickstes Gestein, als Grünling hat man eine Liane dabei, und in Gelb werden Feuerbälle verschossen. Diese Eigenschaften werden abwechselnd benötigt, um trotz der brandgefährlichen Spinnen, Piranhas, Kakteen und Fledermäuse die Wanderschaft zu beenden. Auf der anderen Seite erleichtern Teleporter, geheime Bonusräume, Aufzüge, Farbwandler und allerlei Boni wie Zusatzleben oder Extrazeit das Meistern der abwechslungsreich gestalteten Miniwelten.

Die laue Grafik und die anfangs gewöhnungsbedürftige Steuerung hat der Silberling mit der Diskette gemein, immerhin ist die Klangkulisse doch etwas wohltönender geworden. Wenn uns das Spiel trotzdem erneut eine ganze halbe Seite wert war, dann wegen der zwar kniffeligen, aber stets lösbaren Aufgaben, die den Besuch auf Sklumph alsbald zum Suchterlebnis machen – und das kommt auf Amiga-CD halt leider nach wie vor nicht allzu oft vor! (md)

Ich Tarzan, wo Ausgang?

FURY OF THE FURRIES
(KALISTO/MINDSCAPE)
PLATTFORM-STRATEGIE

71% „PELZIG"

GRAFIK	60%
ANIMATION	62%
MUSIK	76%
SOUND-FX	71%
HANDHABUNG	69%
DAUERSPASS	74%
FÜR FORTGESCHRITTENE	
PREIS	DM 79,-

CD

EINGABEMEDIUM	JOYPAD/JOYSTICK
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE
DEUTSCH	KOMPLETT

TOTAL CARNAGE

Erst im letzten Heft hatten wir die mäßige A1200-Konvertierung des gleichnamigen Midway-Automaten im Test und gaben unserer Hoffnung auf eine hübschere CD-Version Ausdruck – umsonst gehofft!

Von Verbesserungen kann keine Rede sein, denn hier gibt's weder ein Intro noch irgendwie aufgewertete Grafik oder Sounds – lediglich, daß nun auch mit dem Joypad des CD[32] geballert werden darf, ist als positive Neuerung zu verzeichnen. Dafür hat ICE die zwei Schwierigkeitsgrade der Diskversion gestrichen…

Böse Sache, denn was dem Gameplay an Originalität fehlt, sucht es durch Härte wettzumachen: Schwerbewaffnete Solo- oder Teamsöldner müssen es im von oben gezeigten und multidirektional scrollenden Feindterrain oft mit Dutzenden von Söldnern gleichzeitig aufnehmen; dazu kommen dicke Endgegner. Theoretisch wird die Ballerorgie durch Sammelboni erleichtert, praktisch haben aber selbst bessere Waffen (die oft gar nicht besser sind oder eine viel zu kurze Reichweite haben), Tretminen oder Luftunterstützung kaum eine Chance gegen die ungnädige Kollisionsabfrage in Tateinheit mit der Trägheit der Heldensprites. Da ist es direkt noch ein Glück, daß auch die Feinde unerhört langsam über den Screen kriechen!

Kurzum, dem Spiel fehlt es an Pep, was sich auch und gerade in einer herzlich eintönigen Optik bemerkbar macht. So läuft man dauernd über öde Braun- und Grünflächen hinweg, die nur von Felsformationen oder Mauern durchbrochen werden. Auch die Animation der unscheinbaren Sprites ist angesichts der Hardware eher traurig – sollte mit 32 Bit unter der Haube nicht etwas mehr möglich sein? Fast noch trauriger, daß von einer CD keine Begleitmusik zu hören ist! Tja, das gibt Punktabzug… (rl)

Totale Action – von wegen!

TOTAL CARNAGE
(ICE)
SÖLDNER-ACTION

54% „SCHLAPP"

GRAFIK	52%
ANIMATION	58%
MUSIK	—
SOUND-FX	46%
HANDHABUNG	61%
DAUERSPASS	55%
FÜR GEÜBTE	
PREIS	DM 79,-

CD

EINGABEMEDIUM	JOYPAD/JOYSTICK
SPEICHERBAR	—
DEUTSCH	ANLEITUNG

HUMANS

Als diese Action-Puzzelei vor bald zwei Jahren erstmals erschien, zeichnete Mirage als Hersteller verantwortlich; das „Versilbern" der putzigen Neandertaler hat nun Gametek besorgt – mit Erfolg.

Nicht, daß hier die Möglichkeiten der 32-Bit-Hardware ausgereizt würden, indem man dem Game mehr Farben oder Parallax-Scrolling spendiert hätte; der Fortschritt ist inhaltlicher Natur: Auf der CD finden sich neben dem Originalprogramm noch die Zusatzlevels der ehemaligen Datadisk „Human Race", wodurch Freunde actionlastiger Knobelei wirklich voll auf ihre Kosten kommen!

Das Gameplay, welches wegen seiner Ähnlichkeit mit „Lemmings" schon das Gericht beschäftigte, überzeugt noch heute. Eine je Level verschieden große Anzahl von urigen Menschlein turnt durch scrollende Höhlen, Berge oder über Palmenstrände, um diverse Missionen zu erfüllen – mal gilt es, einen Ausgang zu erreichen, dann nützliche Gegenstände wie das Rad oder Feuer zu entdecken und aufzusammeln. Per Knopfdruck wird zwischen den Stammesbrüdern hin und her geschaltet, um sie jeweils einzeln zu dirigieren, Räuberleitern zu bilden, Seile zu erklettern und sich in ausgetüftelttem Teamwork zu üben. Dazu gehört auch der geschickte Einsatz prähistorischer Errungenschaften, etwa Stabhochsprung oder Speerwurf auf Saurier.

An Charme und Witz fehlt es den 150 Abschnitten somit nicht, allenfalls ein wenig an Abwechslung. Knobelfreaks werden diese Schillerscheibe dennoch lieben, zumal sie gegenüber der Disk-Version drastisch verkürzte Ladezeiten und stark verbesserte Pad-Handhabung bietet. Und die Optik mit den launigen Zwischen-Animationen war ja schon immer so nett, wie es die Akustik mit CD-Musik und/oder FX jetzt geworden ist. (rl)

Der Aufbruch der Menschheit

HUMANS
(GAMETEK)
ACTION-STRATEGIE

78% „NETT"

GRAFIK	74%
ANIMATION	76%
MUSIK	74%
SOUND-FX	69%
HANDHABUNG	84%
DAUERSPASS	80%
VARIABEL: 3 STUFEN	
PREIS	DM 89,-

CD

EINGABEMEDIUM	JOYPAD
SPEICHERBAR	LEVELCODES
DEUTSCH	KOMPLETT

BEAVERS

Schon beim ersten Auftritt vor gut einem Jahr überzeugte der Langzahn Jethro mehr durch seine süßen Kulleraugen denn durch inhaltliche Qualitäten – und bei CD-Amiganern dürfte der Hüpfer erst recht auf Granit beißen!

So putzig der heldenhafte Biber sein mag, so altbacken ist er auch: Die Vorgeschichte singt mal wieder das alte Lied von der entführten Freundin, und das Gameplay mit den Plattformen, Bonus-Sternchen und gegnerischen Viechern (Vögel, Fische etc.) ist ebenfalls keine Offenbarung. Manche der Feinde kann man dabei per Spin-Attacke niederrotieren, andere nicht; dazu kommen natürlich Endgegner, ein paar kleinere Rätsel und ein, zwei Speedabschnitte. Was fehlt, das sind Extras sowie an vielen Stellen die gebotene Fairneß.

Wer nun hofft, daß man den faden Einheitsbrei für die CD zumindest mit ein paar zusätzlichen Farben, verbesserten Animationen oder Parallax-Scrolling gewürzt habe, den müssen wir leider enttäuschen – bei dieser Silberscheibe handelt es sich offensichtlich nur um einen Schnellschuß, der nochmals ein wenig Klimpergeld in die Kasse bringen soll. Die Meeres-, Höhlen- oder Baumlandschaften sind also bunt wie eh und je, das Scrolling klappt perfekt, und die zuckersüßen Sprites verursachen Karies beim bloßen Hingucken; allerdings alles in der gewohnten 16-Bit-Qualität. Daß die Steuerung nun auch das Sechsbutton-Pad des CD[32] unterstützt, ist in diesem Fall ja eher eine selbstverständliche Notwendigkeit... Ob es allerdings auch notwendig ist, daß man hier per einfachem Tastendruck und damit schnell versehentlich einen Spielreset auslösen kann, sei einmal dahingestellt – vielleicht war's ja wirklich weise Voraussicht?! (rl)

Der CD-Biber: Ein hüpfender Langweiler mehr...

BEAVERS
(GRANDSLAM/UNIQUE)
JUMP & BEISS

58% „ABGENAGT"

GRAFIK	69%
ANIMATION	72%
MUSIK	68%
SOUND-FX	47%
HANDHABUNG	64%
DAUERSPASS	55%
FÜR GEÜBTE	
PREIS	DM 69,-

CD

EINGABEMEDIUM	JOYPAD/JOYSTICK
SPEICHERBAR	–
DEUTSCH	ANLEITUNG

TIPS & TRICKS für CD ZOCKER

Auf dieser Seite erwarten Euch heute Tips, Tricks, Codes und mehr – speziell für CD-Spiele. Einiges davon mag Euch vom regulären Know How her bekannt vorkommen, doch wurden alle Lösungshilfen extra von uns nochmals auf ihre Schillerscheiben-Tauglichkeit hin durchgecheckt!

Um in **BRUTAL FOOTBALL** ein bestimmtes Match anzuwählen, braucht man nur den entsprechenden Code einzugeben:

4. Liga

2. Spiel:	D7BF8F!! !!BGDFBBF
3. Spiel:	WH3335FKY RK7V58637
4. Spiel:	5B9WMTCDK WFXU9Z573
5. Spiel:	WYDDVHPV8 P411GRBJC
6. Spiel:	2710Z13FN 3N3C23XZ7

3. Liga:

1. Spiel:	FQ8OQD9KN QS5WYWWWW
2. Spiel:	7BX3SHCCC CC95789!7
3. Spiel:	Z4KZGQVVV VVTKRNQRR
4. Spiel:	P8B2F4000 00NJLDTML
5. Spiel:	RG!!VCO39 3Q4FW311V
6. Spiel:	MFDNY8Y3O WWM5QBMPN

2. Liga

1. Spiel:	T1YB3G5V7 53TKHKKKK
2. Spiel:	HTD860MCM MMOX012Z
3. Spiel:	HVF69QLLL LL1!OW2OY
4. Spiel:	C92SNX999 99BRFMBHG
5. Spiel:	51HK5WRRR RRYDV4Y0Z
6. Spiel:	3HLGT7BBB BB9P8X823

1. Liga:

1. Spiel:	3VVT8MK7W K77NLNNNN
2. Spiel:	PC2T1RSLO F39NQRSSR
3. Spiel:	F74PPDCK6 7QWMFKBCG
4. Spiel:	CTNTMWXOW !G59V6WY2
5. Spiel:	X0XL5M5RL 2MD5LJMPD
6. Spiel:	8PXL5MK7X DNC9LHMPC

Wer in **BUBBA 'N' STIX** das Stöckchen schwingt, dürfte mit den folgenden Stage-Codes gut bedient sein:
Stage 2: 16QTJQ7GLZ
Stage 3: ?FVN4QRCXM
Stage 4: R9CGRB8XXG
Stage 5: P!!77GS3DP

Unendlich Energie und volle Bewaffnung im Grafikhammer **MICROCOSM**? Kein Problem, wenn Ihr folgenden Cheat benutzt: Im Spiel zunächst „Pause" drücken. Wenn man nun einen der übrigen sechs Knöpfe drückt oder das Steuerkreuz betätigt, ertönt ein Piepser. Jetzt gilt es, die Buttons in einer Reihenfolge zu betätigen, bei der nur hohe Piepstöne erklingen – diese Folge ändert sich übrigens jedesmal. Anschließend ist ein Specialsound zu hören, und man kann ins Spiel zurückkehren. Durch diesen Trick kann man auch auf der Karte mit Grün zu den ausgewählten Kreuzungen des Levels beamen bzw. mit Gelb oder Blau die Beamorte wechseln; vorausgesetzt, diese wurden schon einmal durchflogen. Der Nachteil an der Sache ist zwar, daß alle Zwischenanimationen in Schwarzweiß erscheinen (siehe Programmiererkommentar im Hauptmenü), aber der Endkampf und der Abspann machen das locker wett. Wer nicht mogeln möchte, sollte sich folgende Tips zu Gemüte führen:
grüngelbe Pille = Energie
graugelbe Pille = voller Schild
rotgelbe Pille = volle Smartbombs
blaurosa Pille = volle Weapon-Power
Die Levels sollte man in folgender Reihenfolge durchspielen („Warp" bedeutet, durch eins der „Portale" zu fliegen und woanders auf der Map wieder aufzutauchen):
CEPHLIC VEIN – Der optimale Weg durch diesen Level verläuft so: links, oben, rechts unten (Energy); wenn man nach rechts unten gewarpt wurde: zum Start beamen, rechts, oben; wenn man nach links oben gewarpt wurde: zur Junction2 beamen, geradeaus. Guardian: Einen kleinen Kreis fliegen, Bombs ausweichen und aufs „Auge" ballern.
CAROTID ARTERY – Die meiste Zeit muß man nur ausweichen statt ballern. Zielsuchende Gegner entweder mit Smartbomb vernichten oder ihnen kreisförmig ausweichen. Richtungen: rechts, rechts, links, links, links, rechts, links (Shield), links, rechts (zweimal Weapon-Power), oben (Bombs, Shield), links oben. Axiom-Pod: Den Schild wegpusten, später nach rechts abbiegen. Wenn der Pod nicht mehr schießt, mit Zweifach-Schuß ballern (falls er entkommt, heißt's Game Over).
BRAIN LEFT – Rechts, rechts, nach zweimal Warp Beam zum Start, rechts, links, rechts, nach dreimal Warp Beam zum Start, rechts, links, links, rechts, nach Warp Beam zum Start, rechts, links, links, links, rechts, nach Warp Beam zu X-Junc5, geradeaus, nach Warp Beam zu X-Junc5, links, nach Warp Beam zu Start, links, nach Warp (wenn vorletzter Punkt rot) Beam zum Start, geradeaus. Guardian: Einfach in der Mitte bleiben und draufhalten. Den Bombs ausweichen!
FEMUR BONE – Hier gilt es wieder, auszuweichen und zielsuchende Gegner mit Laser oder Bombs zu beseitigen. Richtungen: rechts, rechts, links, geradeaus (Shield), nach Warp Beam zur Junction, links, rechts, nach Warp Beam zur Junction, links, links, links, links. Guardian: ballern. Vorsicht, Missiles!
BRAIN RIGHT – Nö, Leute, alles soll nun auch wieder nicht verraten werden!

Dem bekannten Flossen-Spion wurden in **JAMES POND 2** ja noch ein paar Bonuslevels gestiftet, und die sind folgendermaßen zu finden: Gleich zu Anfang düst man nach rechts und hüpft über die Eingangstore von Level 1 und 2 hinweg. Dann so weit wie möglich nach rechts und hoch aufs Dach. Von hier aus führt der Weg nach links, und schon steht man im ersten Geheimlevel. Wer auch noch nach zwei Zusatzleben giert, tut gut daran, im Level hinter dem ersten Tor auf der letzten Fragezeichenplattform nach oben zu springen. Man gelangt in eine Nische, spaziert noch ein Stückchen nach links, und... voilà, zwei Leben mehr sind ergattert!

COMPUTER Vesalia

Industriestraße 25
46499 Hamminkeln
Autobahn A3
Ausfahrt
Wesel-Hamminkeln
Fax: 02852 / 1802

Bestellannahme: 02852 / 9140-10
Bestellannahme: 02852 / 9140-11
Bestellannahme: 02852 / 9140-14

Autorisiertes Commodore AMIGA SERVICE - CENTER

TIPS DES MONATS

A 570 CD-ROM A 500 /A500 Plus	149,-
AMIGA 1200 2 MB 420 MB-HD	1199,-
Amiga 2000 deutsch	529,-
CD-32-Console mit 2 CD´s	489,-
AMIGA 4000-030 4 MB	1698,-
Risc PC 600 (Acorn) 210 MB	2899,-

AMIGA 1200

AMIGA 1200 2MB u. Desktop Dynamite	649,-
AMIGA 1200 2MB inkl. HD-LW	699,-
AMIGA 1200 2MB 20MB- Harddisk	699,-
AMIGA 1200 mit HD- 40MB 849,-/ 130MB	978,-
inkl. 260MB 1079,-/ 340MB 1129,-/ 420MB	1199,-
Interface: CD32-Console an AMIGA1200	269,-
Desktop Dynamite Software-Paket Wordworth, Deluxe-Paint IV, Pr.-Manager, Oskar, Dennis	99,-
Computer Combat Software-Paket Wordworth, Pars. Paint, Pr.-Manager, Oranizer, 2 Spiele	149,-

A 1200 RAM und Turbokarten

0 MB Karte A 1200, Uhr, Copro-Opt.	129,-
1 MB Karte A 1200, Uhr, Copro-Opt.	249,-
4 MB Karte A 1200, Uhr, inkl. Copro.	479,-
0 MB M-TEC-Turboboard 68030/28	379,-
8 MB / 4 MB / 1 MB-Modul	598,-/349,-/ 99,-
Coprozessor 68881/2, 12 - 50 Mhz	ab 29,-

Harddisk u. Controller A 1200-extern

2.5 Amiquest - Contr.	189,-	3.5 Overdrive Contr.	199,-
Amiquest 64 MB	499,-	Overdrive 170 MB	649,-
Overdrive 250 MB	699,-	Overdrive 340 MB	739,-

AMIGA 4000

AMIGA 4000 - 030 - 4MB o. HD	1598,-
AMIGA 4000 - 030 - 4MB 260 MB HD	2048,-
AMIGA 4000 - 030 - 4MB 420 MB HD	2198,-
AMIGA 4000 - LC 40 - 6MB o. HD	2498,-
AMIGA 4000 - LC 40 - 6 MB 260 MB HD	2848,-
AMIGA 4000 - LC 40 - 6 MB 420 MB HD	2998,-
AMIGA 4000 -40 - Tower 6MB SCSI-Contr.	3999,-

Monitore

AKF 52 (34cm/14") für A 500 -A 4000	549,-
AKF 50 (MPRII) für A 500-A 4000	679,-
Autoscan 1438 (MPR II) A 500 - A 4000	689,-
Stereo-Aktiv-Boxen für alle AMIGA	ab 49,-
Monitor/TV für alle Amiga	a.Anfr.
MF 5017 (43cm/17") für A500-A4000/Acorn	1948,-

RAM-Karten A 500 - A 4000

2 Jahre Garantie

512 KB RAM-Karte A 500 mit Uhr/Akku	55,-
2.0 MB RAM-Karte A 500 mit Uhr/Akku	199,-
1.0 MB RAM-Karte A 500Plus	79,-
8/2 MB Box A 500 (Plus), durchgef. Bus	299,-
1.0 MB RAM - Karte A 600 Uhr/Akku	89,-
2.0 MB A 26Turbo-Karte A 2000	348,-

AMIGA-Laufwerke

HD-Laufwerk (880 KB/1,76MB) extern läuft an allen AMIGA ab Kick-ROM 2.0	259,-
HD-Laufwerk (880 KB/1,76MB) intern Einsetzbar in alle AMIGA ab ROM 2.0 x	219,-
Promigos Drive, für alle Amiga extern durchgeführter Bus, abschaltbar	109,-
WINNER Drive, für alle Amiga extern Metallgeh., durchgeführter Bus, abschaltbar	139,-
Color Drive, für alle Amiga extern in rot, schwarz, blau, weiß, gelb, grün	119,-
Laufwerk A 500/ A 500Plus-intern kompl. mit Auswurftaste und Zubehör	99,-
Laufwerk A 600 / A1200-intern	99,-
Laufwerk A 2000 - intern	99,-

CD-32 Software

Fast alle CD-32 Titel ständig vorrätig ab 39,-
Premiere, Donk!, Total Carnage, The Chaos Engine, Beavers, Projekt-X / F17 Challenge, Alien Breed Spezial, Humans, Elite II, Global Effect, Microcosm, usw.
Tägl. erscheinen neue CD´s Fragen Sie nach !

CD-32 Video-Filme und Musik-Video´s

Wir führen zahlreiche CD´s ab 39,95
Die Nackte Kanone 2 1/2, Bon Jovi, Star Trek VI, Bryan Adams, Andrew Lloyd Webber, Die Stunde der Patrioten, Ghost, Top Gun, Eine verhängnisvolle Affäre, Black Rain, Jagd auf roter Oktober, Tina Turner, Eric Clapton, The Cure Show, Sting, usw. (dt. & engl.)

CD-32 - Console mit 2 CD´s, 4 Spiele	489,-
MPEG - Modul	449,-
Interface: CD-32 an A 1200	269,-
CD-32 -Tastatur/ CD-32 - Joypad	169,-/49,-
RAP 32-Box mit 3.5 LW, AT-Bus usw.	669,-

A 570, CDTV u. PC- CD´s

A 570 - CD -ROM - LW mit 4 CD´s	199,-
Aminet, Aminet II, Women of Venus (PC)	je 39,-
17 Bit Continuation, CDPD 1, CDPD 2, CDPD 3	je 49,-
Demo Collection, Demo Collection 2	je 49,-
Fresh Fish 1, Fresh Fish 2, Fresh Fish 3	je 49,-
Saar / Amok 46,- Deutsche Edition	59,-
Shiftrix / Lettrix, Die Stadt der Löwen	je 29,-
Cubulus/Magic Serpent 29,- Pandora	25,-
Gif´s Galore 33,- Gif Galaxy (PC)	89,-
17 Bit Collection 89,- Giga-PD 2.1	89,-
Imagine (PC) 69,- Ultimate MOD (PC)	65,-

Drucker usw.

Canon BJC- 600 Tintenstrahl, Color	1299,-
Citizen ABC Printer 24 Nadel, 240 Z./sec.	349,-
Fujitsu DL-1150 C 24 Nadel, Color	699,-
HP 4 L Laser, 4 S. /min, 300x300 dpi (RET)	a. Anfr.
Oki ML- 380 24 Nadel, 180 Z/sec.	549,-
Andere Typen, sowie Zubehör (Kabel, Switch ..)	a. Anfr.

Nützliches Zubehör

A 2060 Arcnet-Karte für A 2000	119,-
A 560 Arcnet-Box für A 500/A 500 Plus	119,-
A 2091 SCSI-Contr. mit 8MB-RAM Option	149,-
AS 216: Workb. 2.1, 5 Disk, 2 dtsch. Handbücher	79,-
AS 217: Zusätzliche Handbücher für A 1200 3.0 Install Disk, Harddisk-HB., A Rexx-HB, DOS-HB	49,-
1.3 ROM mit A 600 Umschaltplatine	99,-
1.3 ROM mit A 500/A 2000 Umschaltpl.	99,-
2.0 ROM mit A 500/A 2000 Umschaltpl.	99,-
A 500/ A 2000 Umschaltpl. f. 3.0 ROM´s	59,-
Netzteil für A 500/ A600 / A1200, 4,3 A,	69,-
WINNER-Stereo-Sound-Sampler bis 50 KHz, Microphonearschluß, inkl. Software	89,-
WINNER-Midi, durchgeführter Bus	69,-
WINNER - AMIGA Maus, (300DPI) in weiß, gelb, schwarz, rot, rot-transparent	39,-
Optische Maus m. Pad, (Alfa Optic-300-DPI)	69,-
autom. Mouse /Joystick - Switchbox	39,-
Alfa-Data / Sunnyline-Trackball	79,-/ 69,-
AMIGA Handy-Scanner m. Druckerinterface	249,-
OCR- Software f. AMIGA Handy-Scanner	159,-
Piccolo Grafikkarte f. A 2/3/4000 (Z II/III)	auf Anfr.

Controller / Harddisk A 500 -A 4000

SCSI-Contr.-RAM-Opt. für A 2 /3 /4000 mit Treiber für Kodak - Foto - CD´s, CDTV/ A570/ CD 32 Software	269,-
SCSI-Contr.-RAM-Opt. A 500 (+) 269,- A 2000	249,-
A 500 AT- Contr.-RAM-Opt. Sockel f. Kick-ROM	179,-
A 2000 AT-Contr. 8 MB RAM-Option	149,-
CD/AT - Contr. A 2000 / A 4000	159,-
A 570 -CD-ROM SCSI-Contr.	149,-

Harddisk ohne Controller

210 MB Conner	419,-	261 MB Seagate	449,-
340 MB Conner	549,-	420 MB Conner	599,-
452 MB Seagate	659,-	540 MB Seagate	819,-
SCSI Harddisk (Quantum, Maxtor, Seagate)			a. Anfr.

2.5 Harddisk A 500 / A 600 / A 1200 int.

40 MB Harddisk	289,-	64 MB Harddisk	389,-
84 MB Harddisk	479,-	130 MB Harddisk	529,-
A 600/ A1200 HD-Kabel, Installdisk. usw			39,-
2,5 - 3,5 HD-Adapter- u. Stromkabel, Software			69,-
A 500 / A500Plus AT-Contr. intern für 2,5 HD			149,-

Modems usw.

ZyXEL U - 1496 EG BZT Tischmodem, 16800 bps, postzugelassen	869,-
ZyXEL U - 1496 EGPlus BZT Tischmodem, 19200 bps, postzugelassen	1129,-
GP (Amiga)- Fax Software f. ZyXEL	Aufpr. 49,-

Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten!
Geschäftsz.: Mo.-Fr. 8.00-18.30 Uhr
Sa. 9.00-13.00 Uhr

Vesalia-Shop-Duisburg
Dr. Wilhelm Roelen Str. 386
Tel.: 0203 / 495797

Nachnahme-Versand mit Post oder UPS ab 10,-DM.
Großgeräte nach Gewicht.
Ausland: Vorkasse

Vesalia-Shop-Salzwedel
Tel.: 03901 / 24130
Kein Verkauf

Nicht alle Artikel sind zu Versandpreisen in den Shops erhältlich

7 Jahre VESALIA * WINNER-Produkte = Made in Germany * 7 Jahre WINNER

Joker Galerie

So stellt sich Thomas Lockowicz aus Marl den Joker Verlag im Jahr 2000 vor. Na, sooo viel anders sieht unser aktueller Betonpalast auch nicht aus...
(A1200 & DPaint IV AGA)

Dieses intergalaktische Gebilde namens „Torus" beamte A. van Balen aus Wuppertal in die Grasbrunner Galaxie. Aber womit hat er es nur gemacht? Wachsmalkreide? Zeichenkohle?? Glasfaserkabel???

Rolf Hammerschmidt aus Sarstedt weiß, wie man uns glücklich macht: Er hat uns nicht nur verraten, daß sein stimmungsvolles Bild den Titel „China" trägt, sondern auch, daß es auf einem brandneuen 1200er mit DPaint IV AGA im LoRes-Modus mit 256 Farben entstanden ist.

Jannis Tegxizoglu aus Hagen machte sich über unsere Joker-Köpfe her und zeigt hier seine eigenen Versionen – zumindest unseren Redaktionsboten Brork hat er damit schon restlos begeistert...

„Der Tod fährt mit" – wenn er nicht sogar selbst am Steuer sitzt, wie auf dem etwas gruseligen Bild von Kalle Göde aus Berlin. Gepixelt hat er es mit Personal Paint in 16 Farben und dem Format 640 x 480.

Und wenn sich das Wetter auf den Kopf stellt – sobald unsere erste Doppelausgabe an die Kioske rollt, ist einfach Sommer, basta! Deshalb haben wir diesmal auch ein paar besonders heiße Kunstwerke ausgesucht…

Unser stilles Flehen nach guten Comics wurde von Lars Hillesheim aus Berlin erhört, dem wir diese zukunftsweisende Bildgeschichte verdanken!

Schlangenbeschwörer Dennis Busch aus Weddingstedt schwört Stein und Bein, daß er seinen wunderhübschen Giftwurm ganz allein mit DPaint III gemalt hat – tja, warum eigentlich nicht?

…als unsere Galerie! Damit das auch so bleibt, sollten zumindest die Künstler unter Euch schön cool bleiben und uns weiterhin mit ihren gezeichneten, gepinselten oder (auf Disk) gepixelten Werken versorgen. Vergeßt bitte auch nicht dazuzuschreiben, welches Malprogramm, welchen Compi oder welchen Bleistift Ihr dabei benutzt habt. Außerdem weisen wir nochmals darauf hin, daß hier nur **SELBSTERDACHTE UND SELBSTGEMACHTE** Bilder der Öffentlichkeit präsentiert werden. Wer so zu Ruhm und Ansehen gekommen ist, kriegt sein Werk dann wieder zurück – allerdings dürft Ihr dazu wiederum das Rückporto nicht vergessen. Unsere Adresse lautet:

Joker Verlag
„Joker Galerie"
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn

THOMAS PFISTER SPIELEVERSAND

TEL.: 0561/577-110 od. 577-510 FAX: 0561/57 64 21

KAMPFPREISE!

THOMAS PFISTER • SPIELEVERSAND • DORMANNWEG 48 b • 34123 KASSEL

Amiga Amiga Amiga

1869	46,- D
1990 Tiger Edition	34,- D
3D Construct. 2.0	117,- D
6-Train	72,- D
-Construction Set	42,- D
688 - War i.Sidney	48,- H
Addams Family	39,- H
Airball	12,- H
Airbus A 320	44,- D
Airbus A 320 Amer.	84,- H
Alien 3	48,- H
Alien Breed 2	48,- H
Alien Breed SE 92	35,- E
Ambermoon	78,- H
Anstoss	66,- D
Apocalypse	49,- H
Aquaventura	39,- H
Arabian Nights	59,- D
A.Michaelis Pool 96	48,- H
Armalyte	24,- H
Assassin Sp.Edit.	37,- H
Aufschwung Ost	60,- D
Autowelt	19,- E
B 17 Flying Forts.	44,- H

Anstoss 66,- DH

Battle Bound	12,- H
Battle Isle 2	* 78,- D
Battle Team	44,- H
-Battleship Data 2	48,- H
BC Kid	39,- H
Beneath a Steel Sky	69,- D
Big Sea	52,- H
Blastar	48,- H
Body Blows	48,- H
Body Blows Galact.	48,- H
Bodykeeper	72,- H
Brand.Mus.Pinb 2.0	44,- D
Burnstone	44,- D
Cannon Fodder	54,- H
Cardiaxx	37,- H
Carrier Command	19,- H
Champions.Man.93	48,- H
Chaos Engine	54,- H
Chartbreaker	* 69,- D
Christoph Kolumbus	72,- D
Chuck Rock	39,- H
Chuck Rock 2	48,- H
Cisco Heat	22,- H
Civilization	75,- D
Combat Air Patrol	59,- H
Combat Classics	46,- H
Conflict Europe	19,- H
Cool Spot	34,- H
Crazy Cars 3	39,- H
Crazy Sports Tennis	54,- H
Cruise f.a Corpse	59,- D
Curse of Enchantia	48,- H
D-Generation	42,- H
DGA	72,- D

Aufschwung Ost 60,- D

Death Knig.o.Krynn	39,- D
Delivery Agent	37,- D
Dell.Music Const.2.0	149,- E
Deluxe P.4.5 AGA	184,- D
Der Clou	67,- D
Der Patrizier	44,- D
Desert Strike	48,- H
Die Siedler	79,- D
Dogfight	69,- H
Doofus	49,- H
Dream Team Cam.	48,- H
Dreamlands	54,- H
Dune 2	34,- D
Dungeon M./Chaos 3	48,- H
Dyna Blaster	48,- H
Dynastrit	54,- D
Eishockey Manager	72,- D
Elec.Pool Billard	12,- H
Elfmania	* 49,- H
Elite 2	54,- H
Elvira Arcade Game	34,- H

Elysium	44,- D
Emerald Mine	25,- H
Emerald Mine 2	35,- H
Emerald Mine 3 Pro	25,- H
Epic	48,- H
Erben der Tiefen	44,- D
Excellent Games	48,- H

Chartbreaker * 69,- D

Eye of Beholder 1	39,- D
Eye of Beholder 2	78,- D
F 117A Nightawk	44,- H
F 17 Challenge	28,- H
F-19 Stealth Fight	35,- H
Fallen Empire	78,- D
Fed.a.Free Traders	19,- H
Fire And Ice	48,- H
First Samurai	34,- H
Flashback	48,- D
Fury o.the Furies	34,- H
Genesia	54,- E
Globdule	54,- H
Goal !	35,- H
Goblins	48,- D
Goblins 2	44,- D
Goblins 3	44,- H
Greasers Camp.	35,- D
Guardian 2000	44,- H
Hannibal	44,- D
Hatrick!	* 44,- D
Heart of China	39,- H
Hired Guns	39,- H
History Line 14-18	44,- D
Hook	48,- D
Human Race Scandal	49,- D
Humans	48,- H
Indiana Jones 3	39,- D
Indiana Jones 4	79,- D
Interceptor on.n.night	* 44,- H
Intern.Open Golf	48,- H
Ishar	44,- H
Ishar 2	54,- D
Jack Nicklaus Golf	32,- H
Jonathan	79,- D
Jug	9,- H
Jurassic Park	54,- D
Kings Quest 6	* 48,- D
Legend of Kyrandia	79,- D
Legends o.Kyrandia	44,- D
Lemmings 2	39,- H
Limit	32,- H
Lion Heart	54,- H
Lords of Power	72,- D
The Last Viking	44,- D
Lothar Matthäus	39,- D
Lotus Compil.(1-3)	54,- H
Lure of Temptress	39,- D
M i Tank Platoon	32,- H
Mad News	* 44,- D
Mad TV	39,- D
Magic of Endoria	* 44,- D
Manchester United	37,- H
McDonald Land	35,- H
Might and Magic 3	44,- D
Missiles ov.Kursk	49,- H
Monkey Island 2	78,- D
More Lemmings Data	37,- H
Morph	49,- H
Mortal Kombat	54,- H
Mr. Nutz	* 49,- H
Nick Faldo Golf	78,- D
No Second Prize	37,- H
On The Road	48,- D
One step Beyond	48,- H
Overknight	19,- H
Oxa	33,- H
Overdrive	49,- H
Pursuit Stars	29,- H
Passing Shot	19,- H

Mr. Nutz 49,-H

Penthouse Pol Numb	34,- D
Penthouse Deluxe	54,- D
Perfect General	72,- D
-Data Disk	42,- H

Pinball Dreams	48,- H
Pinball Fantasies	54,- H
Pinball Wizard	21,- H
Pirates!	32,- H
Pizza Connection	* 79,- D
Pools of Darkn.DV	39,- D
Popul.+Promis.Land	39,- H
Premier Manager 2	48,- E
Prime Mover	54,- H
Prince of Persia 1	32,- H
Project X	27,- H
Puggsy	42,- H
Putty	39,- H
Quartapole	* 41,- D
Quest	18,- D
Qwak	27,- H
Reach f.t.Stars	35,- H
Return Medusa Gold	* 47,- D
Robocop 3	59,- H
Rocket Ranger	19,- E
Schatz i.Silbersee	* 78,- D
Second Samurai	68,- H
Secret Monkey Isld	39,- D
Sensi Soccer 92/93	48,- H
Shuttle	39,- H
Silkworm	19,- H
Sim Ant	39,- D
Sim City Deluxe	78,- H
Sim Earth	39,- H
Sim Life	78,- D
Simon the Sorcerer	68,- D
Sindbad+Th.a.Falc	19,- H
Skychase	19,- H
Slip Stream	9,- H
Soccer Kid	59,- H
Software Manager	67,- D
Space Ghoster	9,- H
Space Hulk	44,- H
Space Legends	44,- H

Pizza Connection 79 D

Space Quest 4 DH	39,- H
Special Forces	39,- E
Star Trek	* 75,- D
Starbyte N.2 Coll	44,- H
Stardust	34,- H
Steel Empire	59,- H
Stargateg. Hotelin.	48,- D
Street Fighter 2	32,- H
SUB	* 57,- D
Superfrog	48,- H
Syndicate	59,- D
Tanglewood	9,- H
Tearaway Thomas	39,- H
Terminator 2	29,- H
Terminator 2(Virgin)	54,- H
The Grail	9,- H
The Kristal	29,- H
The Oath	25,- H
Theatre of Death	62,- H
Tornado	44,- H
Transarctica	54,- D
Traps n Treasures	68,- H
Triple Action 5	35,- H
Trivial Pursuit	32,- H
Turbo Trax	9,- H
Turrican 3	48,- H
UGH !	29,- H
Ultima 5	39,- E
Ultimate 2	48,- H
Viking Fields	60,- H
Vroom + Data	39,- H
Walker	68,- H
War in the Gulf	69,- H
Waterloo	19,- H
Wiwa	44,- D
Whales Voyage	34,- D
Wing Commander	37,- E
Winter Olympics	41,- H
Winter Super Sport	29,- H
Wiz n Liz	48,- H
WWF Wrestling	29,- H
WWF Wrestling 2	39,- H
Xmas Lemmings	34,- H
Yo! Joe!	54,- H
Zeppelin	* 44,- D
Zool	42,- H
Zool 2	49,- H

Amiga CD 32

Alien Br.SE + Qwak	51,- H
Arabian Nights	59,- D
Battle Isle 2	* 78,- D
Bodykeeper	72,- H
Burnstone	44,- D
Chaos Engine	54,- H
Cool Spot	34,- H
Crazy Cars 3	39,- H
Crazy Sports Tennis	54,- H
Cruise f.a Corpse	59,- D
Curse of Enchantia	48,- H
D-Generation	42,- H
DGA	72,- D
Elfmania	* 49,- H
Elvira Arcade Game	34,- H
Fire Force	57,- H
Jurassic Park	* 61,- H
Labyrinth of Time	* 57,- E
Lotus Trilogy	54,- H
Microcosm	99,- H
Pinball Fantasies	61,- H
Pirates Gold	61,- H
Project X + T.17	51,- H
Sink + Destroy	51,- H
Sensible Soccer	* 51,- H
Soccer Kid	* 61,- H
Star Trek	75,- H
Stardust	34,- H
Tearaway Thomas	39,- H
Terminator 2	29,- H
The Grail	9,- H
The Kristal	29,- H
The Oath	25,- H
Theatre of Death	62,- H
Tornado	44,- H
Transarctica	54,- D
Traps n Treasures	68,- H
Triple Action 5	35,- H
Trivial Pursuit	32,- H
Turbo Trax	9,- H
Turrican 3	48,- H
UGH !	29,- H
Ultima 5	39,- E
Ultima 7	48,- H
Vroom + Data	39,- H
Walker	68,- H
War in the Gulf	69,- H
Waterloo	19,- H
Wiwa	44,- D
Whales Voyage	34,- D
Wing Commander	37,- E
Winter Olympics	41,- H
Winter Super Sport	29,- H
Wiz n Liz	48,- H
WWF Wrestling	29,- H
WWF Wrestling 2	39,- H
Xmas Lemmings	34,- H
Yo! Joe!	54,- H
Zeppelin	* 44,- D
Zool	42,- H
Zool 2	49,- H

Microcosm 99,- H

TFX * 69 H

Amiga 1200

1869	69,- D
Alien Breed 2	57,- H
Anstoss	49,- D
Body Blows Galac.	57,- H
Burnstone	49,- D
Der Clou	49,- D
Elfmania	* 51,- H
Elysium	* 49,- D
Hatrick	* 49,- D
Ishar	62,- D
Jurassic Park	63,- H
Kings Quest 6	* 63,- D
Morph	* 63,- H
Penthouse Deluxe	62,- H
Pinball Fantasies	57,- H
Schatz i.Silberseen	* 62,- D
Second Samurai	63,- H
Simon the Sorcerer	62,- D
Soccer Kid	62,- H
Star Trek	75,- H
SUB	* 59,- D
UGH	* 49,- H
Trolls	51,- H
Whales Voyage	62,- D

Anstoss 69,- D

TFX * 69- H

Zool	51,- H
Zool 2	51,- H

Händleranfrage erwünscht - Ladenpreise können abweichen

Schriftliche Bestellung und Abholung nach Absprache:
34121 Kassel, Dormannweg 48 b, Tel. 0561-577-110 od. 577-510

CD 32 — immer aktuelle Preise, immer aktuelle Spiele
Amiga — MPEG - Videomodule vorrätig, deutschsprachige Filme alle Systeme, die neusten Spiele vorrätig oder schnell verfügbar
PC — Top Spiele immer auf Lager

... übrigens: wir spielen selber

WUPPERTAL

#0202 2505050

Amiga Forum Sedanstraße 136 42281 Wuppertal
Tel.: (0202) - 250 50 50 Fax.: (0202) - 250 50 55
Mo-Fr 12:00 - 18:30 Sa 10:00 - 14:00

IMPRESSUM

Herausgeber
Michael Labiner (verantw.)

Chefredakteur
Oskar Dzierzynski (od)

Redaktion
Manfred Duy (md)
Brigitta Labiner (bl)
Richard Löwenstein (rl)
Max Magenauer (mm)
Joachim Nettelbeck (jn)
Werner Ponikwar (wp)
Steffen Schamberger(st)
Waltraud Schmidt (ws)
Michael Schnelle (mic)
Monika Stoschek (ms)

Freie Mitarbeiter
Carsten Borgmeier
Barbara Grohmann (rrf)
Manuel Semino

Redaktionsassistenz
Petra Laubenberger
Dorothea von Prinay

Joker Shop
Christine Rothmeier
Gabi Rieß

Abo-Verwaltung
Christine Rothmeier

Layout
Profit Studio GmbH

Fotografie
Oskar Dzierzynski
Richard Löwenstein
Monika Stoschek
Manfred Duy

Bildredaktion
Monika Stoschek

Comic
Werner Regnet
Oliver Wunderlich

Titel-Artwork
Silmarils

Anzeigenbetreuung
Carsten Borgmeier
Tel.: 04221/120004
Fax:04221/17789

Anzeigenverwaltung
Regine Nellissen
Tel.: 089/4605822

Produktionsleitung
Brigitta Labiner

Reproduktion
Profit-Studio GmbH
85630 Grasbrunn

Druck & Gesamtherstellung
Druckerei Geisstmayer
A-3105 St. Pölten

Vertrieb
Verlagsunion, 65203 Wiesbaden für Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel), Österreich, Schweiz, Schweden, Niederlande, Italien und Griechenland.

Aktuelle Auflage (I/94)
Verbreitung: 93 167

Erscheinungsweise
AMIGA JOKER erscheint monatlich, zum jeweils letzten Freitag des Vormonats. Doppelausgaben 6/7 und 8/9

Abonnement
Jahrespreis (10 Ausgaben): DM 63,- / Ausland: DM 75,-. Bestellungen bitte über die Verlagsanschrift. Das Abonnement gilt mindestens für ein Jahr. Es verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, falls es nicht gekündigt wird (jederzeit zum Ende des Bezugsjahres möglich). Einzahlungskonto: Postgiroamt München, Kto.Nr 444714-806, BLZ 70010080

Manuskripte
Manuskripte, Listings und Bauanleitungen werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei von Rechten Dritter sein. Sollten sie schon anderweitig zur Veröffentlichung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den Publikationen des Joker Verlags. Honorar nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen. Der Verlag behält sich das Recht vor, Einsendungen im Falle einer Veröffentlichung ohne Angaben von Gründen zu kürzen oder nach eigenem Gutdünken zu verändern.

Urheberrecht
Alle in AMIGA JOKER erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Reproduktion jeder Art (Fotokopien, Microfilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen usw.) bedürfen der schriftlichen Genehmigung des Verlags.

Verlag und Redaktion
Joker Verlag
Inh. Michael Labiner
Brelonischer Ring 2
85630 Grasbrunn
Tel.: Verlag: 089/463700
Tel. Redaktion: 089/463823 oder 4605822
Hotline jeden Mittwoch von 16-19 Uhr
Telefax: 089/4604977

JETZT NOCH BESSER!
NOCH KOMPETENTER!
NOCH AKTUELLER!

B 12623 E

INFOTAINMENT FÜR PERSONAL COMPUTER

JUNI 6/94

DM 7,- / öS 56,- sfr 7,- / hfl 9,50 Lit 8000 / DR 1200

JOKER VERLAG

PC JOKER

DOPPELAUSGABE

MIT ÜBER 35 PREVIEWS & TESTS

- F-14 FLEET DEFENDER
- ULTIMA VIII
- UFO
- MEGARACE
- MAGIC OF ENDORIA
- EVASIVE ACTION
- SSN-21 SEAWOLF

DAS EXKLUSIV-INTERVIEW
DIE PROGRAMMIERER VERRATEN ALLES ÜBER
BUNDESLIGA MANAGER 3

- WAS TAUGEN TV-KARTEN?
- INTERAKTIVE MUSIK-CDs AM PRÜFSTAND
- 2 HEISSE PREISAUSSCHREIBEN

BESSER WISSEN

TIPS, TRICKS, CHEATS, LÖSUNGEN

BATTLE ISLE 2 · DOOM
RASENMÄHERMANN
PINBALL FANTASIES
DRAGONSPHERE
SUBWAR 2050
u.v.a.

JETZT NEU AM KIOSK

WAS MACHT EIGENTLICH

Hannes Seifert: Es ist schon ein Kreuz mit dem Kreuz!

Niki Laber und sein kleidsames T-Shirt

Niki, Hannes und David Rowe (der Mann mit dem Schlips)

Eigentlich sind die Jungs von der NEO Software Produktions GmbH ja noch Frischlinge in der digitalen Spielarena, mischen sie hier doch erst seit gut einem Jahr mit. Aber durch „Whale's Voyage" und „Der Clou!" kennt man die Österreicher auch überall im Flachland!

Während die Mannen aus der Alpenrepublik beim handelsstrategischen SF-Rollenspiel „Whale's Voyage" neben dem Lob für den neuartigen Genremix noch Kritik zur etwas umständlichen Stiecksteuerung einstecken mußten, waren Presse und Kunden von ihrem jüngsten Baby gleichermaßen begeistert: Die wahnwitzige Gaunerkomödie „Der Clou!" ist der Byte gewordene Traum jedes taktisch orientierten Einbrechers! Wir haben uns mit den beiden NEO-Gründervätern Niki Laber und Hannes Seifert zusammengesetzt, um zu erfahren, ob sich das Team nach zwei Games und zwei Erfolgen nun etwa in einem Schloß am Wörthersee auf den geernteten Lorbeeren ausruhen will...

?: *Niki, zunächst einmal würde uns interessieren, wer sich alles hinter eurem Pseudonym verbirgt – laßt uns die Neologen outen!*

NL: Der harte Kern von NEO besteht aus Hannes Seifert, Peter Baustädter und meiner Wenigkeit; wir drei haben die Firma Anfang 1993 aus der Taufe gehoben. Zuvor hatten wir schon ein paar nicht so berühmt gewordene Spiele und Programme für andere Firmen entwickelt, und zwar teils alleine und teils gemeinsam. Während nun die Grafik teilweise auch von Freiberuflern stammt, zeichnete meist Peter intern dafür verantwortlich, Hannes ist für alles zuständig, was mit Amiga und Musik zu tun hat, und mir obliegen die Bereiche Story, Handbuch und Recherche.

?: *Wenn von einem harten Kern die Rede ist, muß es auch eine weiche Schale geben: sind eure Personalverhältnisse etwa so kompliziert?*

NL: Ja, durchaus. Zum einen hat uns Peter nach „Whale's Voyage" verlassen, um seinen Wehrdienst beim Bundesheer abzuleisten, wird aber wohl in absehbarer Zeit wieder zu uns stoßen. Zum anderen wurde beispielsweise „Der Clou!" von einer Wiener Gruppe entwickelt, die sich „...and avoid panic by" nennt – dieser kuriose Name steht für Helmut Gaberschek, Kaweh Kazemi,

Am Anfang war der Wal: „Whale's Voyage"

NEO?

Markus Hudolin und Karam Nada. Den genialen Sound dazu hat wiederum Clemens Helbock komponiert, während von uns noch ein bißchen zusätzliches Spieldesign untergerührt wurde.

?: *Im Interesse unserer geistigen Frische wollen wir das Thema lieber nicht weiter vertiefen. Aber wie ihr auf den Namen NEO gekommen seid, würde uns schon noch interessieren.*

NL: Der Name hängt einfach mit unserer Firmenphilosophie zusammen, die einerseits von stetigen Innovationen und andererseits von einer erweiterten Produktpalette mit zusätzlichen Büchern, CDs etc. geprägt ist. Da paßt doch NEO wie die Faust aufs Auge, oder?

?: *Keine Frage. Würdet Ihr uns denn auch verraten, wie ihr diesen Anspruch zukünftig einzulösen gedenkt?*

HS: Na klar! Auf dem Spielesektor basteln wir derzeit heftig an den PC- und CD-Versionen vom Clou, und für Ende 94 ist „Whale's Voyage II" geplant – mit vielen optischen Verbesserungen und einer superkomfortablen Maussteuerung. Michael Sormann aus Graz werkelt dafür schon an Bildern und Animationen, während wir für das Design der 3D-Dungeons den englischen Stargrafiker David Rowe gewinnen konnten, von dem u.a. die Cover-Artworks zu „Beast III" und „Populous" stammen. Inhaltlich wird das Game an den ersten Teil anknüpfen, allerdings dürfen sich Händler und Rollenspieler gleichermaßen auf eine deutliche Vertiefung dieser beiden Spielelemente freuen.

?: *Wenn das keine guten Nachrichten sind! Wie...*

HS: Hey, ich war noch nicht fertig! Wir publizieren nämlich des weiteren gerade ein Programm auf dem Mega Drive, für das Umsetzungen auf sämtliche Amiga-Systeme geplant sind. Das ist aber alles noch furchtbar geheim und soll euch bloß schon mal den Mund wäßrig machen. Last not least planen wir für Anfang 95 ein vorerst noch namenloses Adventure, das zunächst nur für CD-ROM am PC gedacht ist. Abhängig vom weiteren Marktverlauf spricht aber auch hier nichts gegen eine Amigaversion. Im Zusammenhang mit solchen Konvertierungen formieren wir übrigens gerade freiberufliche Teams – falls sich also der eine oder andere Joker-Leser berufen fühlt, soll er sich ruhig bei uns melden!

?: *Alsdann, Leute – stürmt die NEO-Zentrale, und macht das Arbeitsamt arbeitslos! Doch ist uns in deinen Ausführungen das in solchen Gesprächen eher seltene Wort „Spielesektor" aufgefallen. Es stehen also noch Neuigkeiten aus der sonstigen Produktpalette an?*

NL: Mit Sicherheit, besonders was die Musik betrifft. So wird jetzt im Sommer erst mal die Single-Auskopplung „The Clou!" erscheinen, und für den Spätherbst steht unser erstes Album auf dem Programm.

?: *Was soll denn da drauf sein?*

NL: Na, erst mal die Titeltracks von „Der Clou!" und „Burntime", dann das „Whale's Voyage II"-Thema, außerdem haben sich im Laufe der Zeit noch eine Reihe weiterer Stücke bei uns angesammelt. Laßt euch halt einfach überraschen!

?: *Wir wären noch nicht einmal überrascht, wenn wir euch demnächst auf MTV wiederbegegnen würden! Aber wenn man nicht weiß, daß ihr auf der letzten Kölner Messe eine enge Kooperation mit euren Kollegen und Landsleuten von Max Design angekündigt habt, könnte man vom „Burntime"-Track auf der Scheibe überrascht sein...*

NL: Ja, obwohl sich die Verbindung hauptsächlich auf Dinge wie Vertrieb und Publishing bezieht, während wir in der Spiele-Entwicklung weiterhin eigene Wege gehen. Aber gerade in Sachen Sound wird es da wohl noch so manches gemeinsame Projekt geben.

?: *Damit wäre der geschäftliche Teil langsam vom Tisch, und wir können etwas intimer werden. Wie alt seid ihr eigentlich? Was für Hobbies habt ihr? Und welche Schuhgröße?*

HS: Also, ich bin jugendliche 22, habe aber trotzdem schon Kreuzweh. Das kommt bestimmt vom Volleyball – obwohl die Leute ja immer sagen, Sport sei gesund. Außerdem kann man mich als absoluten Kinofreak bezeichnen. Unser abwesender Peter ist zwar genauso alt wie ich, steht aber mehr auf Underground-Musik. Vielleicht, weil er auch die andere Seite des Showbusiness quasi aus eigener Erfahrung kennt? Er arbeitet nämlich gelegentlich für Werbespots, wo er etwa Politikern den allzu hohen Haaransatz wegretuschiert!

?: *Und du, Niki? Rührst du mit Peter die Reklametrommel oder gehst Du mit Hannes ins Kino?*

NL: Letzteres! Außerdem stehe ich auf alles, was mit Karate, Japan und fernöstlicher Weisheit zu tun hat. Liegt sicherlich an meinem gereiften Alter von 23.

?: *Dann bedanken wir uns mal für das nette Gespräch und überlassen dich noch für einen Moment einer Gefährtin im Geiste, unserer Ninja-Moni. Hey, so war das nicht gemeint! Moni, wirst du wohl sofort aufhören, Niki abzuknutschen! Moni! Moniiii!!! (jn)*

Ein echter Clou, dieser Clou!

Allererste Bilder von „Whale's Voyage II"

ANSTOSS

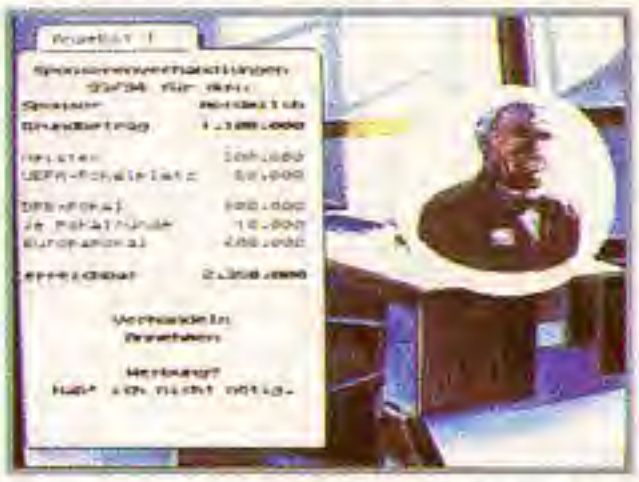
Ascons strategisches Bravourstück hat ja bereits viele Fußballfans in das Amiga-Stadion gelockt – darunter auch unseren heutigen Gasttester, den 22jährigen Robert Werner aus Kohlscheid.

„Anstoß – Der Meister aller Klassen", treffender konnte die Überschrift im Joker nicht sein, denn trotz der nicht gerade neuen Spielidee hat dieses Game neue Maßstäbe für das Fußballmanager-Genre gesetzt!

Bis zu vier Spieler kämpfen hier um das Amt von Berti „Terrier" Vogts, und das innerhalb von zehn Computerjahren. Nach der Paßwortabfrage kommt man zu den obligatorischen Eingaben wie Namen, Schwierigkeitsgrad (kann für jeden Spieler unterschiedlich sein), Auswahl der Mannschaft, Entlassungen und der Kalkulation für die kommende Saison – ein sehr wichtiger Punkt, denn eine Fehlkalkulation kann den Lizenzentzug für den angehenden Bundestrainer zur Folge haben.

Im eigentlichen Spiel sollte man als erstes die Mannschaftsaufstellung vornehmen. Doch reicht es hier nicht, bloß elf Kicker aufzustellen, denn es werden noch ein Libero, ein Spielmacher, ein Freistoß- und ein Elfmeterschütze gesucht. Dann sind das Training sowie Eintrittspreis, Taktik, Siegesprämie, Abseitsfalle, Schwalben und schließlich der Einsatz der Mannschaft im nächsten Spiel zu bestimmen. Im Stadion wird man von neun Kameraperspektiven und einem Scrollkommentar verwöhnt, wobei die Animationen das mit Abstand Beste sind, was man bisher auf diesem Sektor zu sehen bekam. Begleitet wird das komplette Game von drei fetzigen Musikstücken und Fangeraune während der Spielszenen.

Lobenswerterweise hat sich Ascon noch umfangreiche Statistiken, Interviews nach Live-Übertragungen, Einladungen ins Sportstudio, ca. 40 Verletzungsarten, den Weggang von Topspielern ins Ausland, teils makabre Ereignisse und jährliche Trainerscheinprüfungen einfallen lassen. Um als Bundestrainer eine Horde von Millionären über den heiligen Rasen scheuchen zu dürfen, sind auch noch nationale und internationale Erfolge zu erringen, und man muß sich gut mit der Öffentlichkeit stellen. Weitere pikante Zutaten wären die Ausländerregel sowie der Stadionrasen, dessen Pflege gerne vergessen wird, was zu unnötigen Gegentoren führen kann. Zudem sollte man seine Finanzen im Auge behalten, denn zeichnet sich dort ein Minusbalken von Kohlscheid bis Grasbrunn ab, bleibt bloß noch der Verkauf eines Spielers – und die Transferlisten sind nur bis zum 18. Spieltag geöffnet...



Unter dem Strich also eine fast perfekte Management-Simulation, deren einzige Mankos das mühsame Eingeben der Originalnamen und die relativ häufigen Systemabstürze sind. (Robert Werner)

DIE AKTION GEHT WEITER!

Beteiligen kann sich jeder – schickt uns einfach einen Test (etwa eine Schreibmaschinenseite) über ein maximal zwölf Monate altes Amigaspiel samt Bewertung, einem (Paß-) Foto und Eurem Alter. Nicht teilnahmeberechtigt ist dagegen der Rechtsweg!

Joker Verlag
„Aktion Lesertest"
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn

ANSTOSS
(ASCON)

LESERWERTUNG		ORIGINALWERTUNG
95%		91%
94%	GRAFIK	90%
93%	ANIMATION	93%
88%	MUSIK	83%
80%	SOUND-FX	85%
87%	HANDHABUNG	81%
98%	DAUERSPASS	92%

TOP-SOFTWARE

ANWENDER-PROGRAMME

0003 **D-SORT III** Diskettenverwaltung
0008 **HAUSHALTSBUCHFÜHRUNG**
0011 **POWERPACKER V2.3b** ein super Datenkomprimierer
0031 **DISKEY** Diskettenmonitor
0040 **COPY-DISK** 4 sehr gute Amiga-Kopierprogramme für bis zu 4 Laufwerken
0044 **FESTPLATTEN-BACKUP-PROGRAMME**
0047 **GIROMAN V3.20** Girokontoverwaltung
0060 **DATAMADE** eine komfortable Adressenverwaltung und DaBa die modular aufgebaute Datenbank für Daten aller Art
0058 **TURBO-IMPLODER V3.1** ein super Datencruncher !
0069 **DFÜ-PROGRAMME** 8 Amiga-DFÜ-Progr.
0070 **ICONS** eine Diskette randvoll mit neuen gemalten, überwiegend animierten Icons
0071 **KRYPTOR** dient zum Verschlüsseln von Dateien durch Paßwort
0072 **PASSWORTSCHUTZ** für Ihre Festplatte
0075 **AMIDAT** eine kleine Dateiverwaltung
0077 **INTROMAKER V1.6** zum Erstellen eigener Intros mit IFF-Sound- u. Grafikeinbindung
0131 **VIDEOBASE und DATABASE-WIZARD Datenbank**
1101 **TOOLS** zum **Betriebssystem 2.0**
1108 **POLYDAT, BBASE II** -Datei- und Adressverwaltung
1109 12 kleine Hilfsprogr. zB. **PD-MENU, BOOTTOOL**
1112 **VIDEO-LABEL-MASTER**
1115 **2 VIRUSKILLER** sowie **2 GRAFIKDEMOS**
1117 **GRAFIKMACHINE,IMPLODER-Datenkomprimierer, ALBERT**- Erstellen von eigenen Guru-Meldungen
1129 **AQUARIUM**- Datenverwaltg. der Fish-Ser.
1137 **TEXT PLUS - Textverarbeitung**
1150 **SUPERPLAY** -Soundplayer,**ZERO-VIRUS** Anti-Virus-Programm,**Tic Tac Toe -Spiel**
1158 **STAR AM PLAN** - elektronische Tabellenkalkulation
1192 **TOOLS 2.0** - hilfreiche 2.0-Utilities
1200 **AMIGA-BÜCHER- und Filmverwaltungsprogramm**
1202 **ARGUS COPY** - Kopierprogramm
1203 **VORTEX** - konvertiert ASCII-Files zwischen C64, Amiga und IBM-kompatible
1231 **MENÜMAKER- u. Festplatten-Programm**
1232 **SYSTEM MONITOR**, deutsch
1234 **SID** - gutes Directory-Utility
1236 **ANWENDER-PAKET-SAMMLUNG**
1238 **HELMUT KOHL DEMO**
1247 **MULTIFUNKTIONS-UTILITY** für die Arbeit mit dem Amiga
1248 **OS 2.0 TOOLS** z.B. ALock,Boot Pic,LHA
1245 **ANUBIS**- ein komplettes Mailbox-System
1250 **V2.0-TOOLS- UND ANWENDER-PAKET**

0001 **VIDEODATEI-UND ETIKETTENDRUCK**
0007 **AKTIEN** eine Aktienverwaltung
0002 **HAUSHALTSBUCHFÜHRUNG**
0128 **LOTTOMASTER** überprüft Ihre wöchentlichen Zahlen auf Gewinne
0129 **CHARAKTERTEST** auf Grund von Schaf- und Blumentest dem chinesischen Horoskop, Sternzeichen usw.
1127 **LIGAVERWALTUNG** - neue Version
1233 **PLATINEN-LAYOUT-PROGRAMM**
1138 **CROSS** - erstellt Kreuzworträtsel
1156 **DART-PUNKTE-VERWALTUNG**
1170 **STARLIGHT** - Astronomieprogramm
1178 **AK LOTTO-VERWALTUNG,SPACE - ARCHIV** verwalten von Himmelskörpern

1268 **SCHALTKREIS-SIMULATOR**
1269 **TRICKDISK** Tips & Tricks zu mehreren Hundert kommerziellen Spielen
0058 **BIORHYTHMUS-BERECHNUNG**
0136 **6 MATHEMATIK-PROGRAMME**
1194 **DOLMETSCHE**- Übersetzungsprogramm
1216 **MATHEMATIK für die 10.Klasse**
1219 **ERDKUNDE- LERN- und QUIZPROGRAMM**
1221 **VOKABELN, MATHEMATIK, CHEMIE**
0118 **PRINTER DISK** enthält 9 Druck-Progr.
0120 **LABELPAINT** Etikettendruck
1113 **VIDEO-LABEL-MASTER**
1228 **DRUCKERTREIBER-DISK für ca. 100 Druckertypen**
1251 **AMIGA FOX- ein sehr gutes AMIGA-DTP-PROGRAMM komplett in deutsch**

ANTI-VIRUS

0004 **VIRUS-CONTROL V1.3** erkennt auch Linkviren,deutsch
0111 **LAMER SCANNER** mit deutscher Anleitg.
0112 **ZERO VIRUS** III neueste Version des bekannt guten Viruskillers
1160 **6 ANTI-VIRUS-PROGRAMME**
1177 **VIRUS CHECKER V2.2,VECTOR DETECTOR,CLIKK**
1270 **VIRUS Z** erkennt über 400 verschi. Viren

jede Disk nur DM 5,-

Bitte fordern Sie unser kostenloses AMIGA-GESAMT-INFO an!

SPIEL- SPANNUNG- UNTERHALTUNG

Bestell-Nr.

0002 **RETURN TO EARTH** Weltraumsimulation
0005 **TETRIX** Achtung, macht süchtig !
0013 **THE ULTIMATE GAME EDITOR V2.5**
0019 **PARANOID** sehr gutes Breakout-Spiel
0022 **BILLARD** Billardsimulation,benötigt 1 MB
0027 **STAR-TREK PD-Version 2 Disks DM 10,-**
0029 **PACMAN**- ähnliche Amiga-Umsetzung
0032 **SKAT** sehr gute Skatspielsimulation
0038 **CHINA CHALLENGE** Shanghai-ähnl. Spiel
0039 **DELUXE-HAMBURGER** ein Ballerspiel mit Ketchupflasche
0043 **ROLLON und PYRAMIDE** zwei Strategie-Spiele
0046 **LUCKY LOSER** Geldspielautomat
0051 **KART** Go-Kart-Rennen für 2 Spieler
0052 **CAR** Autorennen, benötigt 1 MB-Speicher
0053 **SLOT CARS** diesmal mit Feuerkraft
0054 **SUPER GRIDDER** ein Geschicklichkeitssp.
0056 **MIAM MAN und ROLLER BALL** zwei Geschicklichkeitsspiele
0057 **H-BALL** sehr gute Breakout-Spielvariante
0063 **SYS** Virusjagd durch über 50 Spiele-Levels
0064 **DRIP-GAME** lustiges Geschicklichkeitsspiel
0080 **MOONBASE** ein Weltraumspiel
0081 **DRAGON CAVE** erforschen Sie unbekannte Dungeons ! Perfekte Grafik, Sound und Animation machen dieses Spiel zum absoluten PD-Hit ! Mit Spiele-Editor. 1MB
0082 **MARIKO** interessantes Denkspiel
0085 **MISSILE COMMAND** verteidigen Sie Ihre Städte gegen Angreifer ! Superschnell !
0086 **JUMPY** ein Hüpf- und Sammelspiel
0087 **EXTERMINATE und DARK STAR** zwei Shoot 'em up Games
0089 **WIZZY'S QUEST** ein Fantasy-Action-Game
0090 **SPACE BATTLE** Weltraum-Schießspiel
0091 **FRED DIAMOND** Boulderdash-Variante mit Trainer- und Leveleditor
0092 **BÖRSE** spiegelt in vereinfachter Form die Vorgänge an der Börse wieder!
0094 **SKRÄBEL** Amiga-Version eines bekannten Brettspieles, mindestens 1MB-Speicher erforderlich,sehr spielstark !
0095 **BLACK-JACK** schöne Amiga-Umsetzung
0098 **DISC** Geldspiel-Automat
0101 **ZAUBERWÜRFEL** Amiga-Version mit Maussteuerung und Animation
0102 **DOWN HILL** Skirennen-Simulation
0103 **12 KLEINE DENKSPIELE**
0106 **HEADGAMES** hier heißt es feuern,feuern...
0107 **SPIELE-LEXIKON** Tips und Tricks zu 45 kommerziellen Spielen !
1104 **SBALL,MEGABALL,MOSAIC,FAMILY-SOL und AMIGA-TRATION** 5 tolle Spiele
1105 **TRON** und **PHARAO** 2 Strategiespiele
1111 **SPACE-POKER,MANTA-WITZE,CassCalc**
1123 **6 QUIZ- und DENKSPIELE**
1124 **SPACEWAR,RUNNING,HEADGAME, DOWNHILL**-4 tolle Spiele

1125 **TREASURE SEARCH,Missile-C** 2 Action-Games
1126 **METRO** und **ZON** - 2 super Action-Games
1128 **ARCHIV** - ein tolles Weltraum-Abenteuer
1131 **IMPERIUM** - Strategiespiel
1141 **SBALL** u. **TRON**
1142 **CONQUEST**-Kriegsstrategiespiel
1154 verschiedene **PUZZLE-SPIELE**
1159 **TISCHTENNIS u. Geschicklichkeitsspiele**
1160 **DOMINO** sowie 2 weitere Strategiespiele
1161 **POKERAUTOMAT,KNIFFEL**
1162 **SNAKES & LADDERS** sowie **DICK DYNAMITE**
1163 **2 Spiele ähnlich Memory**
1164 **STU** -gutes Schießspiel und **CRUNCHMAN**
1183 **ALIEN FORCE**
1188 **MASTERMIND,DOMINOS,IT's LOGIC** 3 Denkspiele
1189 **CONQUEST,AMI OMEGA,ROME** 3 Strategiespiele
1191 **SHUGGLE BALL** mit Zweispieler-Modus
1197 **EVIL-TOWER** - ein tolles Abenteuer-Spiel
1198 **CHESS** - sehr gutes Schachprogramm
1204 **CHEAT SHEET** -Spieletips/Lösungen zu mehr als 150 Spielen u. C-Manual
1205 **DAS ERBE - ein vom Umweltbundesamt gefördertes Superspiel !**
1206 **SHOOTING MACHINE** - tolles Schießspiel
1207 **SUB ATTACK - U-Boot-Simulation**
1208 **SIM CITY-PD-TERRAIN-EDITOR**
1209 **DISC** - Geldspielautomat
1210 **PENTE** - gutes Brett-Strategiespiel
1213 **SOLITAIRE POKER** - Street-Poker
1214 **BILLARD - SIMULATION**
1215 **AMOEBA** - Invadars abwehren
1216 **RUBICS CUBE** - löst den Würfel
1217 **LAMATRON** - tolles Schießspiel
1241 **BACKGAMMON** tolle Amiga-Umsetzung
1242 **EMPOROS u. GROSSKAPITALIST** 2 Handelssimulationen
1243 **MAD-FACTORY** und **Q-BALL** 2 Geschicklichkeitsspiele

Ihr Vorteil:

- meist deutsche Programme oder Programme mit deutschen Bedienungs-Anleitungen
- alle Programme auch unter Kickstart V2.0 / 3.0 lauffähig
- laufende Qualitätskontrolle
- schnellste Lieferung direkt ab Lager

1244 **QUIZMASTER** tolles Spiel mit 300 Fragen
1245 **YAHZEE,BRAINCRACKER**
1252 **PETERS QUEST** sehr gutes Hüpf- und Sammelspiel
1254 **ROLLER** sammeln Sie Energiekugel-Knubbel
1255 **BATTLE EGGS** gutes Weltraum-Shootem-up-Game
1257 **THE PHONE COMPANY** und **SPACE RESCUE**
1258 **CRYPTO-KING,AMINES,ANISO,DELUXE**
1260 **WATER ATTACK** Geschicklichkeits-Spiel
1261 **MEGAVERSI** Reversi-Variante mit Zweispieler-Modus und ein Denkspiel
1262 **BLUE** ein tolles Geschicklichkeits-Spiel

STEUER 1993 jetzt als Shareware bei uns nur 10,-DM
FONTS-PAKET randvoll mit vielen Schriftarten 10 Disk 39,-DM
DTP-BILDER-PAKET randvoll mit Grafiken 10 Disk 39,-DM
ÜBERSETZE übersetzt englische Texte ins Deutsche 27,-DM
AMIGA - DER EINSTIEG das unentbehrliche Nachschlagewerk! Geballte Informationen , Tips & Tricks + 2 Disk 49,-DM
X-COPY PROFESSIONEL TOOLS neueste Version mit Hardware-Zusatz, kopiert fast jede geschützte Software 75,-DM
DSORT-PRO Diskettenverwaltung mit Etikettendruck u. Listen 19,-DM
BRIEFKOPF zum Erstellen von Briefköpfen mit Serienbrieffunktion 19,-DM
VIDEOPRO professionelle Videoverwaltung mit Druckoptionen .. 29,-DM
ADVICE der komplette Geldanlageberater 15,-DM
MATHE-ASS Mathematik-Trainer für Kinder und Erwachsene 19,-DM
RÖNTGEN das atomare Denkspiel 15,-DM
KALAH das Spiel des schwarzen Kontinents 29,-DM
BABYLON umfangreiches Zukunftsanalyse-Programm , 1MB-Sp. .. 29,-DM
THERAPEUT eine tolle Psychotherapeuten-Simulation 19,-DM
UNIDEPOT universelle Vermögensverwaltung für Kapitalanlagen .. 19,-DM
IFF-MUSIK-PAKET mit über 600 Instrumenten + Musikprogramm 69,-DM
UTILITY-PAKET viele nützliche Programme für den Amiga 29,-DM
EINSTEIGER-PAKET das Startpaket für Amiga-Einsteiger 39,-DM
ANWENDER-PAKET I Schreibmaschinen-Kurs, Terminplaner 19,-DM
ANWENDER-PAKET II noch einmal viele tolle Anwender-Progr. . 25,-DM
SUPERGAMES I voll mit tollen Amiga-Spielen, insgesamt 7 Disk . 35,-DM

TOP-HARDWARE

3,5" LAUFWERK A500 intern .... 99,- DM
3,5" LAUFWERK extern, durchgef. Bus, abschaltbar .... 119,- DM
512 KB-SPEICHERERWEITERUNG für A500 auf 1MB mit Uhr .... 55,- DM
32 BIT-TURBOKARTE 68020 für A500/2000 bis 4 MB aufrüstb. ... 249,- DM
60 MB-FESTPLATTE für A600/A1200 intern, komplett einbauf. ... 379,- DM
KICKSTART-UMSCHALTPLATINE 3-fach (3xROM) .... 59,- DM
KICKSTART-UMSCHALT-PL. 2-fach inklusive ROM V1.3 .... 79,- DM
NEU! A1200 UMSCHALT-PL. auf Kickstart V1.3 kompl. mit ROM's139,- DM
KICKSTART-ROM V1.3.....49,- DM KICKSTART-ROM V2.0x ... 59,- DM

LEERDISKETTEN 3,5" MF 2DD für Amiga

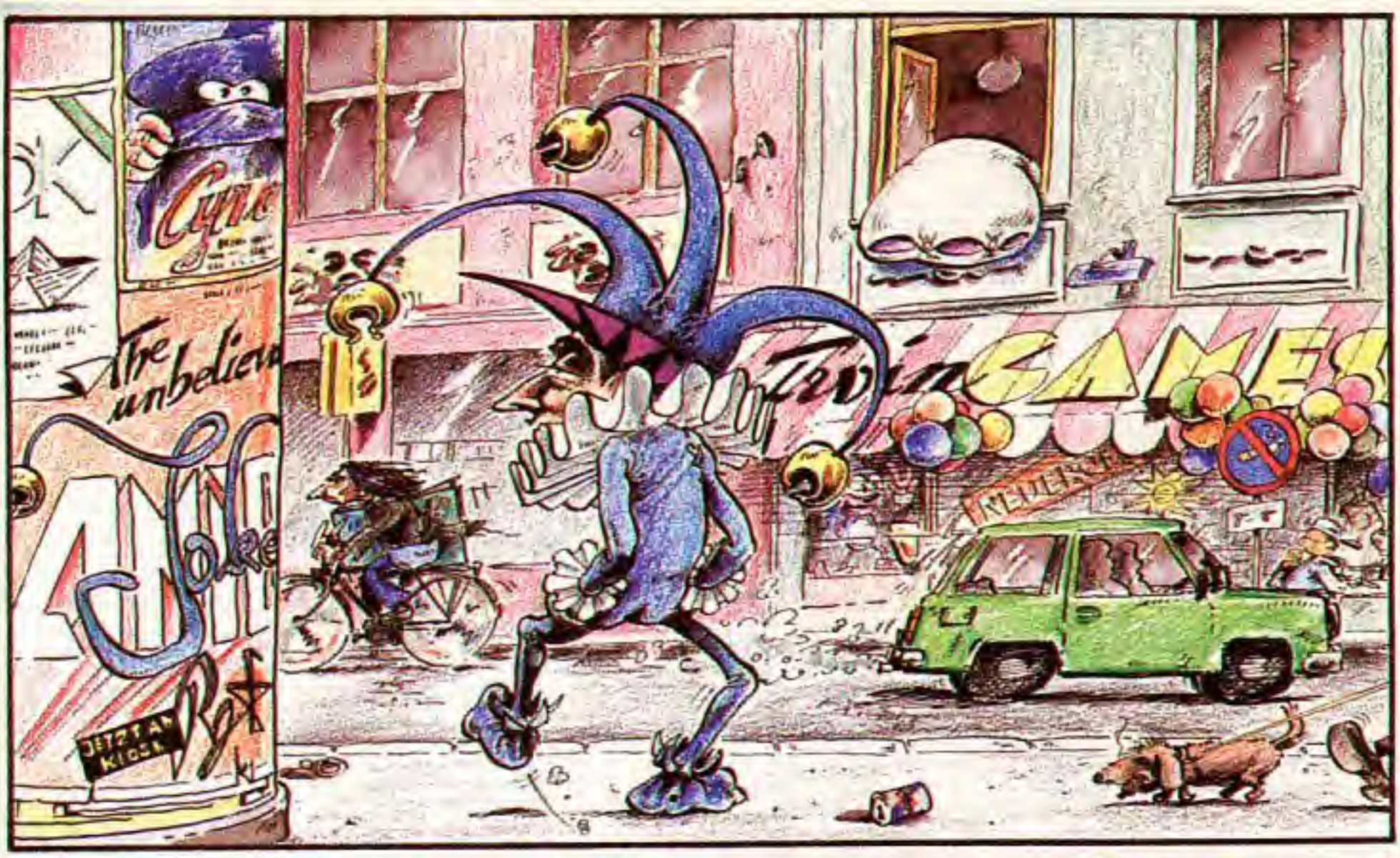
10 Stück DM .... 7,70 50 Stück DM 38,00
100 Stück DM .... 75,00 400 Stück DM 296,00

NEU ! JETZT AUCH PC-PD-SHAREWARE LIEFERBAR!

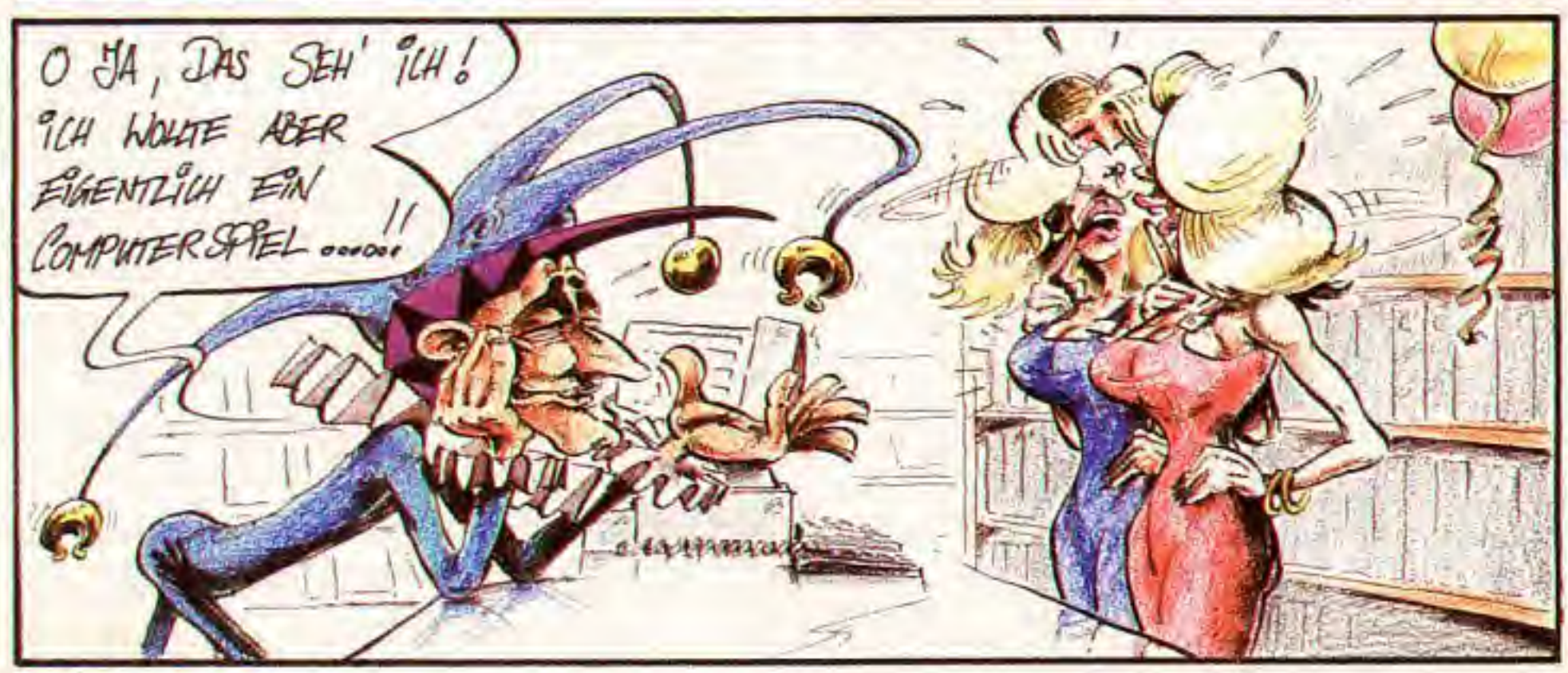
TEL. 0 52 31 / 97 03 0
FAX 0 52 31 / 97 03 33
rund um die Uhr
NEU! *AUDIO-SYSTEM 0 52 31/ 970 311*

ABC-SOFT Lange Str.84
D- 32756 Detmold

Unsere Versandkosten: NN 9,50 DM - Vorkasse (bar,Scheck) 6,-DM - Ausland nur Vorkasse 15,-DM



NEU
HALLÖCHEN!! TRITT RUHIG NÄHER UND GREIF ZU — BEI UNS GIBT ES JEDE MENGE SOFTWARE....!!


O JA, DAS SEH' ICH! ICH WOLLTE ABER EIGENTLICH EIN COMPUTERSPIEL.....!!

Die Überlieferung will es, daß Heimdall von seinem göttlichen Thron Walhallas hinabsteigt zur Erde. Seine Vorsehung ist es, die Teile des heiligen Amuletts zu finden. Nur mit deren Macht kann er das Land der Wikinger von der Herrschaft des teuflischen Loki befreien.

Heimdall 2

Amiga · Amiga 1200
CD 32 · PC
CD-ROM

Hotline: Mo.-Fr. 15⁰⁰-18⁰⁰ Uhr
ISDN Nr.: 06107 - 930 - 222

BRIAN THE LION

Während der hüpfenden Konkurrenz vom Schlage eines „Zool 2" oder „Second Samurai" das Spezielle der speziellen 1200er-Version oft kaum anzusehen ist, hat Psygnosis das Fell des Plattform-Leuen neu gestriegelt!

Bereits das Titellogo zoomt und rotiert deutlich bunter über den Screen, im Spiel selbst bekommt man nun mehrstufiges und erstaunlich softes Parallax-Scrolling zu sehen. Spätere Abschnitte warten mit zusätzlichen Schneestürmen oder eindrucksvollen Gewittern auf, lediglich beim Sound wurde alles belassen, wie es war – dafür gibt's jetzt komplett deutsche Screentexte. Trotz allem ist das Gameplay des sprungstarken Löwen nach wie vor ein wenig zahm: Brian turnt über Palmenstrände und Lavaseen, durchtaucht Gewässer oder fliegt auf dem Rücken eines Raubvogels durch horizontal scrollende Ballerabschnitte. Dabei leidet er ein bißchen an Beschäftigungsmangel, denn das Sammeln von Bonusdiamanten, der Kampf gegen knuddelige Schneemänner, Buschleute oder Endgegner und der Erwerb von Sprungstiefeln oder frischer Lebensenergie im Shop sind auf Dauer eben doch nicht ganz abendfüllend. Zumal Extrawaffen fehlen: man springt seinen Feinden entweder auf den Kopf oder schlägt mit der Tatze zu, nachdem die Gegner mittels Brunftschrei (verlängerter Druck auf den Feuerknopf) paralysiert wurden.

Die rund 40 Levels könnten also abwechslungsreicher sein, auch wenn es Bonusabschnitte für besonders flotte Löwenbändiger gibt – hier und nur hier bekommt man übrigens die auf der Packungsrückseite angepriesenen Special-FX wie drehende Plattformen und 3D-Effekte zu sehen. Insgesamt wurde ein gutes Game somit zwar verbessert, zum Aufstieg in die absolute Oberklasse reicht's freilich immer noch nicht. (rl)

Buntes Kätzchen, braves Kätzchen

BRIAN THE LION
(PSYGNOSIS)
JUMP & RUN

78% „SCHÖNER"

GRAFIK	80%
ANIMATION	86%
MUSIK	78%
SOUND-FX	72%
HANDHABUNG	71%
DAUERSPASS	77%
VARIABEL: 2 STUFEN	
PREIS	DM 89,-

SPEICHERBEDARF	2 MB	
DISKS/ZWEITFLOPPY	3	NEIN
HD-INSTALLATION	JA	
SPEICHERBAR	LEVELCODES	
DEUTSCH	KOMPLETT	

Das Magazin, auf das eine ganze Branche gewartet hat !

insider

DAS HANDELSMAGAZIN DER COMPUTER- UND VIDEOSPIELEINDUSTRIE

Gegen Gewerbenachweis gratis!

Nur im ABO erhältlich!

Endlich auch in Deutschland, aus Deutschland und für Deutschland: Jeden Monat die wichtigsten News und Infos von Insidern für Insider! Im Heft finden Sie internationale Charts, die aktuellen BPS- und IVW-Listen, das Neueste aus den Fachverlagen und Softwarekonzernen, Ankündigungen, Vorstellungen, Interviews, Features, Hintergrundberichte und natürlich auch ein bißchen Branchen-Klatsch. Damit ist **insider** das optimale Medium, um sich über Branchen-Interna zu informieren und sich selbst zu präsentieren, um Partner oder Mitarbeiter zu gewinnen.

Sprechen Sie mit uns über Werbekonditionen (Tel. 04221/120004, Hr. Borgmeier), oder fordern Sie Unterlagen sowie – gegen Gewerbenachweis – Ihr Gratis-Abonnement an:

Joker Verlag
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn

insider ABO-COUPON

Das Abonnement gilt für ein Jahr (12 Ausgaben) und verlängert sich bei Nichtkündigung automatisch um ein weiteres Jahr. Der Preis beträgt 120.– DM pro Jahr (Ausland: 140.– DM), das Porto ist inklusive.

Ja, ich möchte **insider** abonnieren und bezahle durch Bankabbuchung: ○

Kontoinhaber: _____

Konto-Nr.: _____

Geldinstitut: _____

Bankleitzahl: _____

per Vorauskasse:
Scheck oder Bargeld liegt bei: ○

nach Rechnungserhalt durch:
Überweisung auf Postgirokonto:
Nr.: 444714-806 BLZ 700 100 80 ○

Name / Vorname

Straße / Hausnummer

PLZ / Wohnort

Datum / 1. Unterschrift

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei Insider, Joker Verlag, Bretonischer Ring 2, 85630 Grasbrunn widerrufen.
Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine zweite Unterschrift:

Datum / 2. Unterschrift

DER OFFIZIELLE ...

BUNDESLIGA MANAGER

Für PC und AMIGA

Vom

empfohlen ...

Großes Bonus-Info-Paket
für Amiga oder PC,
lieferbar ab Juni 1994 gegen
30,- DM in bar oder EC-Scheck
bestehend aus:

- Ausführlicher Info-Broschüre,
- Spielbarer Demodiskette und
- einem wertvollem Überraschungsgeschenk

Zu bestellen bei:

Software 2000
Stichwort „Bonuspaket"
Postfach 110
23691 Eutin

SOFTWARE 2000
Programmiert auf gute Unterhaltung.

Software 2000 • Postfach 110 • 23691 Eutin • Telefon: (0 45 21) 80 04 0 • Hotline: (0 52 41) 98 60 10

Sid Meier's CIVILIZATION

Obwohl Sid Meiers Strategie-Epos auch vom schieren Alter her ein Klassiker ist, hat es bis heute kaum etwas von seinen Qualitäten eingebüßt – auch wenn man es bei der neuen 1200er-Version wohl darauf anlegte…

Selten haben die technischen Experten der Redaktion so geschwitzt, um ein Spiel auf Festplatte zu installieren, denn direkt von Disk läuft hier überhaupt nichts. Als das Meisterwerk endlich vollbracht war, kam die große Enttäuschung: Okay, es gibt neue Grafiken mit 256 Farben und ein paar netten Effekten (Colorcycling und Ausblendungen), alle Programmroutinen wurden extra für den A1200 optimiert, und die einst nervige Diskwechselei ist zwangsläufig weggefallen. Aber die noch viel schöneren Bilder oder die stark verbesserte Maussteuerung der neuesten „Windows"-Version auf dem PC hat man den AGA-Amigos eben *nicht* gegönnt; zudem sind die deutschen Screentexte nach wie vor mit einigen „vergessenen" englischen Stellen gewürzt, was ja nun eine ziemlich unzivilisierte Schlamperei darstellt. Trotz der ärgerlichen Begleitumstände ist Civilization natürlich immer noch ein Ausnahme-Strategical, das den Spieler schier endlos motiviert, weil praktisch jede Partie anders verläuft. Deshalb kann man letztendlich auch mit der zwar verbesserten, aber deswegen keineswegs berauschenden Präsentation leben, und die alte Steuerung war ja an sich auch nicht so verkehrt. Also stört Euch nicht zu sehr an unserem Gemecker – stürzt Euch lieber frohgemut ins Jahr 4000 vor Christus und beweist den maximal sechs Computergegnern, daß Ihr mit Hilfe diverser Statistiken, Karten und Berater Euer Volk viel schneller ins Raumfahrtzeitalter bringt als sie! (mm)

Etwas schöner ist die Zivilisation ja geworden…

CIVILIZATION
(MICROPROSE/KOMPART)
STRATEGIE-SIMULATION

GRAFIK	62%
ANIMATION	41%
MUSIK	56%
SOUND-FX	32%
HANDHABUNG	70%
DAUERSPASS	87%
VARIABEL: 5 STUFEN	
PREIS	DM 99,-

SPEICHERBEDARF	2 MB	
DISKS/ZWEITFLOPPY	4	JA
HD-INSTALLATION	ERFORDERLICH	
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE	
	HIGHSCORES	
DEUTSCH	KOMPLETT	

Im Februar hat der Kampfflieger von Digital Integration auf den Standard-Amigas abgehoben, jetzt landet er am 1200er und A4000 – was ist so speziell an der Spezialversion?

Wer sich noch an den Ur-Test erinnert, weiß, daß hier mit einem Tornado F-3 oder GR-4 zunächst in Simulator- und Trainingsmissionen geübt werden darf, ehe 20 Gruppen- und Einzeleinsätze bzw. eine ganze Kampagne anstehen. Nach wie vor gibt es drei Kampfgebiete, die der Packung als Landkarten beiliegen, wo der Stahlvogel tunlichst auf Baumwipfelhöhe gen Ziel zu rasen hat. Ist er dort angekommen, ohne sich vom Feind abfangen zu lassen, werden Knallkörper aller Art ausgepackt, auf daß kein Pixel auf dem anderen bleibe. Der Angriff kann und soll über etliche Displays (Copilot etc.) koordiniert werden, außerdem unterstützt ein ziemlich intelligenter Autopilot den Herrn der Lüfte.

So weit, so A500, richtig neu sind eigentlich nur die nunmehr 256 Farben und die etwas schicker texturierten Landschaften – im Grunde wirkt die Optik aber auch hier blaß, selbst wenn der Horizont nun Helligkeitsunterschiede aufweist. Die Verbesserungen beim Sound sind mit bloßem Ohr kaum auszumachen, aber vor allem das Tempo des Spiels gibt Anlaß zu Kritik: War der Standard-Tornado am 1200er noch annehmbar flott unterwegs, so führt in der ureigenen Variante nun kein Weg mehr an einer Turbokarte vorbei. Besser haben es die Besitzer eines 4000ers (der auch in der 040-Version unterstützt wird), da das Game hier recht spritzig über den Screen flimmert.

Man bekommt es also erneut mit einer etwas optionsarmen, aber spannenden Flugsimulation mit Duo-Option via Modem zu tun, der die Hersteller lediglich ein paar kosmetische Retuschen verpaßt haben. Na ja… (mic)

Mehr Farbe, weniger Tempo

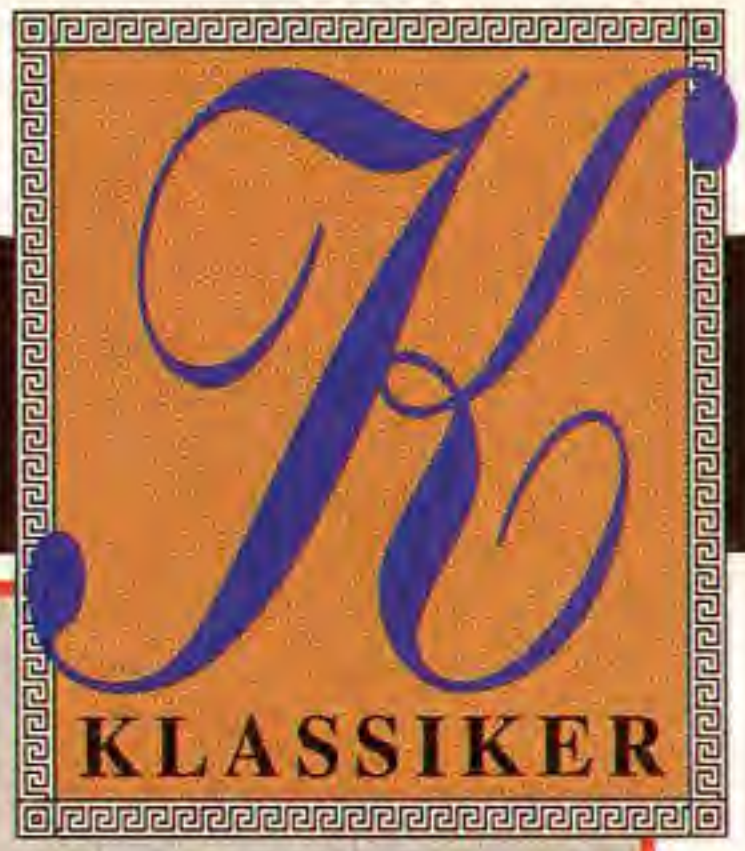
TORNADO
(DIGITAL INTEGRATION)
TIEFFLUG-SIMULATION

GRAFIK	76%
ANIMATION	72%
MUSIK	45%
SOUND-FX	37%
HANDHABUNG	78%
DAUERSPASS	80%
FÜR KÖNNER	
PREIS	DM 99,-

SPEICHERBEDARF	2 MB	
DISKS/ZWEITFLOPPY	3	NEIN
HD-INSTALLATION	ERFORDERLICH	
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE	
DEUTSCH	KOMPLETT	

Anno 1989 mehrte nicht nur Richard Garriotts „Ultima"-Saga den Ruhm von Origin, auch ein optisch karges, aber inhaltlich um so ansehnlicheres Panzerstrategical rollte damals aus Austin, Texas, Richtung Amiga!

OMEGA

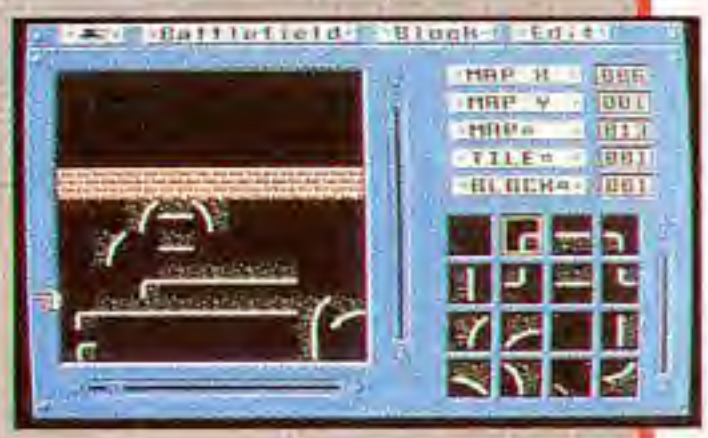


Selbst wenn die Seh- und Hörgewohnheiten der Compi-Zocker vor fünf Jahren noch vergleichsweise bescheiden waren, konnte man das von Stuart B. Marks entwickelte Omega kaum als Präsentationswunder bezeichnen. Und dennoch: Die Erstveröffentlichung auf dem PC war so erfolgreich, daß dieses Strategie-Epos prompt auch für Amiga, Apple, Atari ST und C64 umgesetzt wurde...

Zunächst durfte man hier mit Hilfe einer für damalige Verhältnisse recht komfortablen Menüsteuerung seinen eigenen Panzer entwerfen. Dabei wurden der Phantasie des Ingenieurs bei der Wahl von Kanone, Panzerung, Motor und Sprit nur durch das finanzielle Limit von 1.000 Credits Grenzen gesetzt. Allerdings konnten diese Blechbüchsen noch nicht einmal einen Gartenzwerg umfahren, ehe ihnen nicht vom Spieler „Intelligenz" eingehaucht wurde. Und das ist denn auch der inhaltliche Kern von Omega, nämlich seinem Schützling mit einer Basic/Pascal-artigen Programmiersprache das taktisch richtige Verhalten einzubleuen. Wie das geht, konnte man in einer hervorragenden Dokumentation auf rund 200 Seiten nachlesen; konkret gemacht wurde es entweder direkt über die Tastatur oder menügesteuert, ganz nach Gusto des Feldherrn. So läßt sich der Tank mit dem „Move"-Befehl in Bewegung setzen, während man mit „Scan" oder „Fire" die Feinde aufspürt bzw. in eine bessere Welt ballert. Aber der eigentliche Clou bestand in der Kombination verschiedener Kommandos, die sich mit *If-*, *Or-* oder *Else*-Bedingungen untereinander verknüpfen lassen – sogar abspeicherbare Befehlsbibliotheken waren erstellbar.

War das Gefährt schließlich fertig programmiert, mußte es sich auf dem Schlachtfeld gegen die vom Rechner gestellte Konkurrenz behaupten, wobei der Spieler nur vor dem Monitor mitzittern durfte, ohne eine direkte Eingriffsmöglichkeit zu haben. Der Lohn der Angst nach bestandenem Gefecht bestand im Zugang zur nächsten der fünf Sicherheitsstufen, dazu gab's eine Vergütung von 1.000 Credits. Letztere investierte man in den weiteren Ausbau des Panzers, um auch in den kommenden Scharmützeln den immer raffinierter agierenden Rechner-Büchsen gewachsen zu sein. Schließlich ermöglichte ein Editor noch das Entwerfen eigener Szenarios, wo man gegen die rollende Streitmacht eines Freundes antreten konnte.

Kramt man das Game heute wieder hervor, hat sich wertungstechnisch erstaunlich wenig geändert: Grafik und Sound waren schon immer eine eher traurige Angelegenheit, doch das Spielprinzip hat im Lauf der Jahre nichts von seiner Genialität verloren. Zudem überrollen die Omega-Panzer selbst einen 1200er ohne Murren, und die Handhabung ist bei aller Komplexität einfach und übersichtlich – lediglich auf die HD-Installation muß man verzichten. Daher unsere Empfehlung an die Hersteller: Wie wäre es mal mit einer zeitgemäßen Neuauflage? Und unsere Empfehlung an Euch: Greift zu, falls Ihr mal auf dem Flohmarkt über Omega stolpert! (mic)



ZEITSPIEGEL

GESTERN		HEUTE
80%		72%
55%	GRAFIK	36%
38%	ANIMATION	26%
36%	MUSIK	31%
33%	SOUND-FX	29%
77%	HANDHABUNG	70%
84%	DAUERSPASS	79%

FÜR EXPERTEN

Die Budget-Bühne

Miami Vice mit Schwert und Schild:

Ishar 2

Einfach verführerisch, diese Verführerin:

Lure of the Temptress

Von Brork empfohlen:

Chuck Rock 2

Guter Schlaf ist mit Geld nicht zu bezahlen:

Sleepwalker

Löwenstark und jetzt auch tierisch preiswert:

Lionheart

Ferien im Russen-Jet:

MiG-29M Super Fulcrum

Der Sommer schlägt ja oft ganz besonders auf die Brieftasche: Hier harrt ein Eis der Bezahlung, da ein Bierchen, und dort will gar ein Grillfest finanziert sein. Wie gut, daß heiße Games ab einem gewissen Alter zum coolen Sonderpreis zu haben sind!

Für kluge Köpfe

Unsere sommerliche Angebotspalette an verbilligten Highlights läßt die Denkerstirnen in den Genuß eines reinen Abenteuer-Specials kommen – die ferienträchtige Jahresmitte ist ja schließlich auch wie geschaffen für den hohen Grübelfaktor von Rollenspielen und Adventures. Also kein Wunder, daß Silmarils gerade jetzt die Fantasy-Droge **Ishar 2** neu auflegt, zumal auch der dritte Teil der Rolli-Saga gerade jetzt ansteht. Für das komplett deutsche Mittelstück der Troika genügen somit 24 Märker, wobei die Abenteurer mit A1200 sich sogar auf eine extrabunte Version stürzen dürfen. Wer hingegen mit Drogen nichts am Hut hat, sich statt dessen aber gerne von der (un-)holden Weiblichkeit verführen läßt, der sollte vielleicht Hit Squads Budget-Version von **Lure of the Temptress** schöne Augen machen. Mit 39 Mäusen und einem beliebigen Amiga (höchstens 3000er könnten eventuell Probleme verursachen), seid Ihr dabei, wenn es in dem tollen Grafikadventure an das Lüften des Geheimnisses um die ebenso tückischen wie englischsprachigen Skorl-Krieger geht. Roger Wilco und King Graham parlieren demgegenüber wenigstens in der Anleitung deutsch; zu haben sind die abenteuerlichen Sierra-Legenden **Space Quest II** und **King's Quest III** bei Kixx XL derzeit für 39 Credits bzw. 49 Taler. Freunde großer „Freundinnen" sollten vor dem Kauf allerdings besser ein Probespielchen wagen.

Für flinke Finger

Diese Vorsichtsmaßnahme entfällt bei **Chuck Rock 2**, denn Core Designs Höhlen-Baby schwingt allenthalben seine gewaltige Keule, um Papa Chuck zu befreien. Wer den flotten Hüpfer samt deutschen Papieren adoptieren will, der wende sich mit 29 Mark an Manfred Bergler, Fodermayrstr. 24, in 80993 München. In den Hit Squad-Regalen wiederum wird man mit traumwandlerischer Sicherheit fürs gleiche Geld den **Sleepwalker** finden. Er und sein Hund beschnarchen die Plattformen zwar nur auf englisch und am 1200er, A2000 und A4000 ohne Gewähr, dafür jedoch recht launig. Gleich 49 Steine werden für **Lionheart** fällig, im Gegenzug brüllt Thalions Actionlöwe aber nicht nur schön laut, sondern auch auf deutsch. Tja, und damit die actionorientierten Simulanten zum guten Schluß auch noch was zu lachen haben, steht bei Hit Squad der rote Sowjet-Flieger **MiG-29M Super Fulcrum** erneut auf der Startbahn. Das Ticket kostet 39 deutsche Rubel. Englisch sollte man können, und den Besitzern von 600er-, 2000er- und 3000er-Motoren sei ein Probeflug angeraten.

Und wo wir schon bei den guten Ratschlägen sind: Auch in der kommenden Doppelnummer sei den Jägern des verlorenen Budget-Schatzes dringend angeraten, doch mal auf dieser Seite zu suchen! (jn)

Jedes Spiel nur 29.- DM

NUR SO LANGE VORRAT REICHT!

CHUCK ROCK 2 — NEU
KGB — NEU
THE HUMAN RACE — NEU
JACK NICKLAUS' GOLF
KICK OFF & EXTRA TIME
COLOSSUS CHESS
BLOODWYCH
T.V. SPORTS FOOTBALL
VIRTUAL WORLDS

DER NACKTE WAHNSINN!

BESTELLCOUPON

○ **Vorkasse** (Geld bzw. Scheck liegt bei!)
bitte plus 5.-DM für Porto! (+ 10.– DM Ausland)

○ **Nachnahme** (Bezahlung beim Postboten)
nur im Inland möglich

- ☐ CHUCK ROCK 2
- ☐ KGB
- ☐ THE HUMAN RACE
- ☐ JACK NICKLAUS' GOLF
- ☐ KICK OFF & EXTRA TIME
- ☐ COLOSSUS CHESS
- ☐ BLOODWYCH
- ☐ T.V. SPORTS FOOTBALL
- ☐ VIRTUAL WORLDS

Meine Adresse

Name: _____
Straße: _____
Plz/Ort: _____
Datum/ _____
Unterschrift: _____

Bestelladresse
Hardware-Software
und noch mehr
MANFRED BERGLER
Fodermayrstraße 24
80993 München
Fax: 089/140 16 24

Coupon bitte ausschneiden (bzw. fotokopieren) und einsenden. Oder an 089/1401624 faxen.
ACHTUNG : Bitte mögl. zusätzlich die neue (5-stellige) Postleitzahl angeben!

AJ

DEMO MANIAC

Die Krönung des Demo-Schwerpunkts dieser Ausgabe ist der ultimative Demo-Baukasten von Kompart: Endlich können auch Normalsterbliche das machen, was bislang Elite-Codern vorbehalten blieb – Digi-Shows in Top-Qualität, wie wir sie allmonatlich in der Demo Galerie präsentieren!

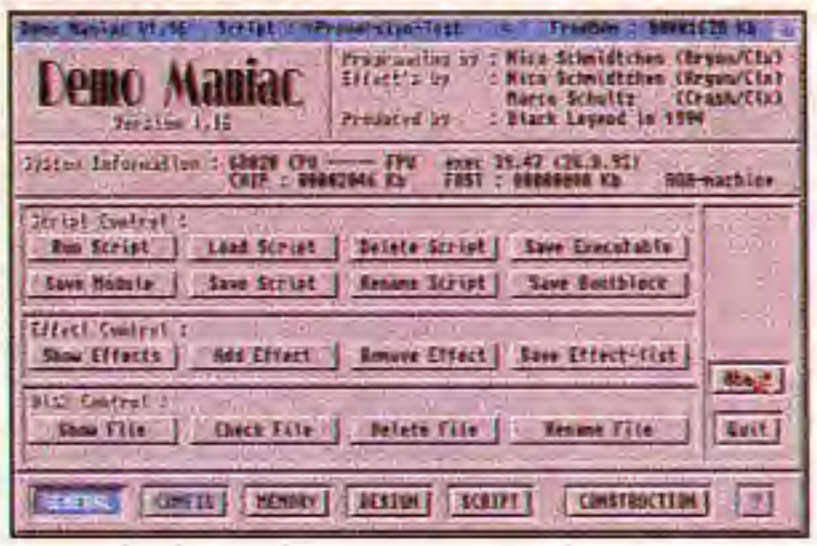
Die Idee eines solchen Programms ist ja schon fast so alt wie der Amiga, stellvertretend für die vielen Versuche sei hier nur Data Beckers legendärer „Demomaker" genannt. Doch mit dem aktuellen Optikzauber kann keiner dieser Oldies mithalten, Komparts Demo Maniac ist da von ganz anderem Kaliber…

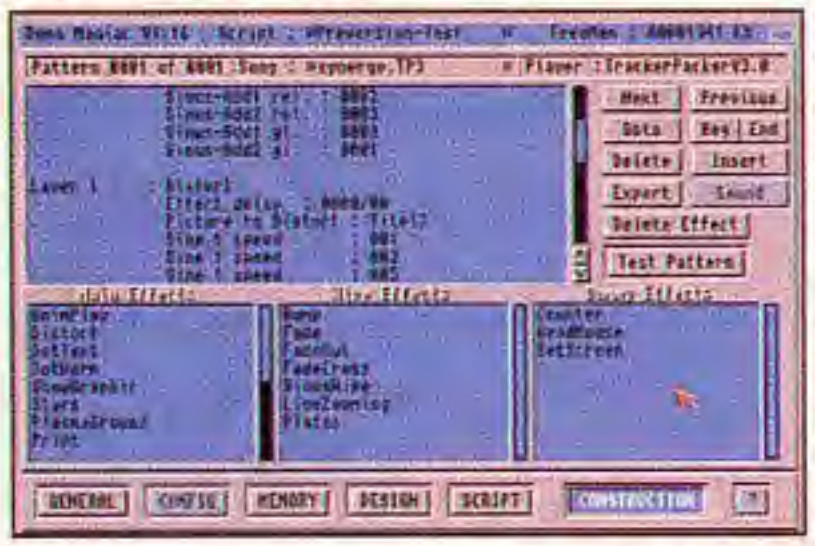
VORAUSSETZUNGEN & MÖGLICHKEITEN

Das Tool wird gepackt auf zwei Disketten geliefert und muß zunächst auf Disk oder Festplatte installiert werden. Neben dem eigentlichen Baukasten sind zahlreiche Bilder, Vektorobjekte, Schriften und Musikstücke enthalten, so daß man sich an fixfertigen Beispiel-Demos ergötzen und dann gleich loslegen kann. Dafür genügt prinzipiell ein A500 mit einem Megabyte RAM, doch geht die Arbeit am A1200 bzw. A4000 komfortabler vonstatten. Die Grafikfähigkeiten der 32-Bit-Hardware werden nämlich voll unterstützt, genau wie eventuell vorhandenes Extra-RAM oder ein mathematischer Coprozessor.

Nach Programmstart erscheint der Hauptscreen, das Herzstück des Demo-Editors. Von hier aus werden sämtliche Untermenüs angewählt, wobei das Handling per Maus/Icon-Steuerung oder Pulldown-Menüs keinerlei Probleme aufwirft; selbst Zahlen können bequem mittels Schieberegler eingegeben werden. Ein Demo besteht nun aus einem bzw. mehreren „Patterns", also Screens mit sehr variablem Layout, auf denen man Bilder zeigen, eine Laufschrift einblenden oder Grafik scrollen kann. Freilich sind auch viel komplexere Effekte möglich, etwa Zooms in affenartiger Geschwindigkeit. Bilder können verzerrt und texturierte Flächen rotiert werden, man kann Animationen im gebräuchlichen Anim 5-Format („DPaint") einbauen, ganze Vektorwelten kreieren und diverse Überblendungen zum nächsten Pattern bzw. Screen erstellen. Ja, per „ReadMouse"-Befehl ist es sogar möglich, dem Betrachter einen Steuerknüppel an die Hand zu geben und ihn so aktiv am Demoablauf zu beteiligen!

Es lassen sich auch mehrere Effekte überlagert darstellen und mit Optik-Prioritäten (Vorder- oder Hintergrund, nebelartig etc.) versehen, dazu sind allerlei Optionen manipulierbar: Zeittakte, Scrollgeschwindigkeiten oder etwa die Sinusbewegungen eines Plasma-Backgrounds. Schon die Grundkonfiguration ermöglicht großartige Ergebnisse, so daß der Einstieg in komplexere Arbeiten nicht schwerfallen sollte.





VORZÜGE & NACHTEILE

Flexibilität ist also Trumpf, das Programm kann im Rahmen der vorhandenen Hardware Bilder nahezu beliebiger Größe und Farbtiefe verarbeiten, Musikstücke praktisch jedes gängigen Editors abspielen (jeweils eines pro Pattern) und jeden Text im ASCII-Format einblenden. Das vollendete Werk wird dann als selbststartendes Bootblock-File auf Diskette oder als Execute-File auf einen beliebigen Datenträger wie Festplatte oder RAM-Disk geschrieben und kann so frei verteilt werden. Zudem sind bereits Datadisks mit weiteren Optik-FX angekündigt, und wer kann, der kann auch eigene Effekte programmieren und einbinden – die entsprechende Software-Dokumentation hat der Hersteller schon in Arbeit. Bei so viel Licht fällt freilich auch etwas Schatten: Die deutsche Anleitung ist mit rund 30 Seiten äußerst dürftig ausgefallen, außerdem ist die Codeabfrage lästig. Begrüßt hätten wir auch eine weitere Disk mit Mal- bzw. Musikprogrammen aus dem PD-Bereich, ohne die man hier nicht weit kommt. So muß man sich solche Tools selbst besorgen oder auf Kommerzsoft wie „DPaint" ausweichen, lediglich ein Text- bzw. Vektoreditor ist enthalten. Aber von derlei Kleinigkeiten abgesehen liegt mit Demo Maniac ein hervorragendes Stück Software vor, mit dem sich prima Demos oder Intros erstellen lassen und das auch für Heimvideos geeignet ist. Die geforderten 99 Märker ist das flexible Multimediatool somit doppelt und dreifach wert! (rl)

Demo Maniac
Vielseitiger und komfortabler Demo-Baukasten.
Preis: ca. 99,– DM
Bezug: Fachhandel

Demos zum Selbermachen

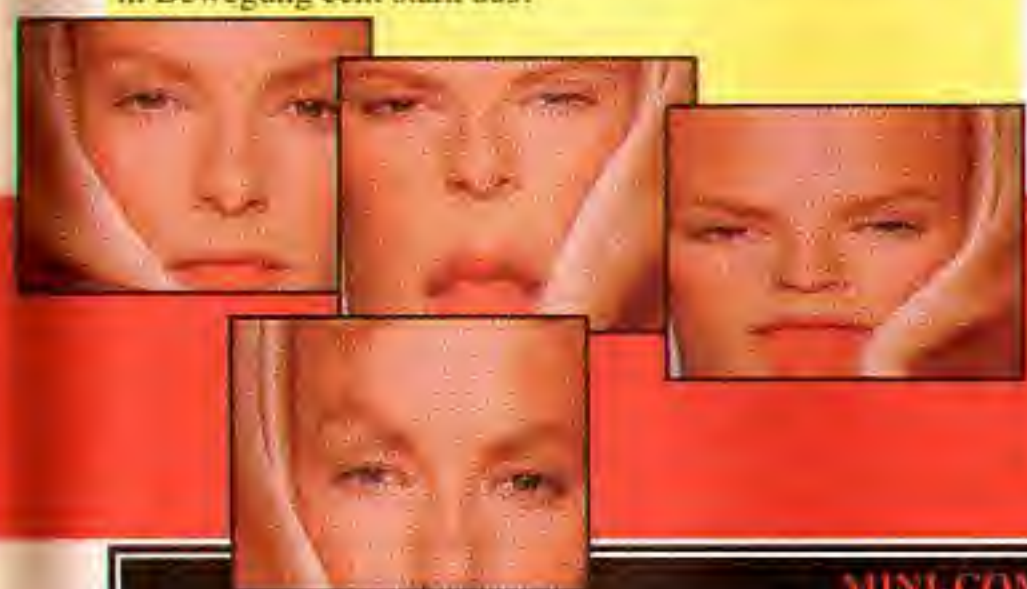
USER CLUB

TOLLE FEATURES

Texture-Face: Hier erstellt man (z.B. mit „DPaint") ein bzw. zwei gleichgroße Bilder, die, anschließend auf die Vorder- und Rückseite eines Quadrats projiziert, kreuz und quer über den Screen rotieren und zoomen.

Zoom: Grafiken beliebiger Größe und Farbtiefe werden flott und völlig ruckfrei vergrößert bzw. verkleinert.

Distort: Ein Bild wird gedehnt, gequetscht und verzerrt – sieht in Bewegung echt stark aus!



FX-Mix: Mehrere Optikgags können auf einem Screen kombiniert werden; z.B. zoomen Textbuchstaben auf den Schirm, wo gleichzeitig das Titelbild unserer allseits beliebten Cheatdisk „distorted" wird und im Hintergrund ein Sinusplasma seine Bahnen zieht. Und dafür braucht man nicht mehr als drei Minuten Arbeitszeit!

MINI-COMPETITION

Zehn Glückliche werden die Möglichkeiten des Demo Maniac bald selbst ausloten können, denn Kompart spendiert so viele Exemplare des FX-Baukastens! Um bei der Verlosung dabeizusein, dürft Ihr bloß nicht Mitarbeiter dieser Company oder des Joker Verlags sein, nicht auf den (ausgeschlossenen) Rechtsweg bestehen und solltet ein Kärtchen bis zum Einsendeschluß am 8.7.1994 an folgende Adresse schicken:

Joker Verlag
„Demo-Competition"
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn

KURZINTERVIEW MIT DEN PROGRAMMIERERN

Wir haben uns mit Nico Schmidtchen unterhalten, einer Hälfte des Programmierteams, das zum anderen Teil aus Marco Schultz besteht.

?: *Was hast du vor dem Demo Maniac schon gemacht?*

NS: Nun, ich habe an Demos der Complex-Crew mitgearbeitet, z.B. an „Paradigma", das im Januar zu Joker-Ehren kam. Doch Demo Maniac ist tatsächlich mein erstes kommerzielles Programm!

?: *Erstaunlich! Wie programmierst du eigentlich die Optikeffekte; benutzt du dazu spezielles Equipment?*

NS: Nö, überhaupt nicht. Demo Maniac ist komplett auf einem A1200 mit Festplatte und etwas Fast-RAM entstanden. Auf diesem Standard-Gerätepark habe ich mir die passende Entwicklungsumgebung aus einem Devpac-Assembler, AREXX und diversen Debugger-Tools selbst zurechtgeschnitzt.

?: *Und woher kommen die Ideen?*

NS: Teils sehe ich mir Demos an und grüble, ob ich das nicht noch schneller oder hübscher hinkriegen kann; teils programmiere ich auch einfach drauflos, entdecke irgendeinen witzigen Effekt und baue den dann aus.

?: *Nico, verrate uns abschließend noch Deine Lieblingsgames.*

NS: Ich zocke eigentlich nicht sonderlich viel, höchstens mal eine Runde „Pinball Dreams" oder „Pinball Fantasies".

?: *Na, trotzdem heißen Dank für das kleine Gespräch und viel Erfolg für die Zukunft!*

Der Joker - Index

Die fett gekennzeichneten Programme wurden mit einem Hit gekürt

1869 für A1200	**3/93**	**Simulation**	**86%**
1990 - Die 92er Edition	12/92	Simulation	65%
1990 - Die 93er Edition	3/93	Simulation	69%
A 320 Airbus (USA Edition)	9/93	Simulation	68%
Abandoned Places 2	3/93	Abenteuer	86%
Action 5	12/92	Compilation	schwach
Action Sport	4/93	Compilation	mittel
Adventure Collection	4/93	Compilation	gut
Air Force Commander	11/93	Strategie	37%
Air Support	11/92	Action	68%
Alfred Chicken	11/93	Geschicklichkeit	72%
Alfred Chicken für A1200	2/94	Geschicklichkeit	72%
Alfred Chicken für CD32	2/94	Geschicklichkeit	76%
Alien 3	3/93	Action	72%
Alien Breed	1/93	Action	80%
Alien Breed II	12/93	Action	72%
Alien Breed Spec. Ed. & Qwak (CD)	5/94	Action	73%
Ambermoon	**11/93**	**Abenteuer**	**85%**
Ancient Art of War in the Skies	7/93	Strategie	68%
Animation Classics Pack	9/93	Compilation	mittel
Anstoss für A 1200	**12/93**	**Sport**	**81%**
Apocalypse	**5/94**	**Action**	**85%**
Aquatic Games	11/92	Sport	81%
Arabian Nights	**5/93**	**Action**	**86%**
Arabian Nights für CD32	1/94	Action	63%
Arcade Pool für A500	3/94	Simulation	60%
Arcade Pool für A1200	3/94	Simulation	62%
Archer Maclean's Pool	11/92	Simulation	83%
Armour Geddon II	5/94	Simulation	44%
Arnie 2	11/93	Action	38%
Ars Regnandi	4/93	Simulation	66%
Assassin	12/92	Action	80%
Assassin Special Edition	**2/94**	**Action**	**85%**
A-Train	2/93	Simulation	77%
Aufschwung Ost	1/94	Strategie	79%
AV-8B Harrier Assault	2/93	Simulation	52%
B-17 Flying Fortress	5/93	Simulation	70%
Ballistic Diplomacy	9/93	Strategie	61%
Bard's Tale Construction Set	2/93	Abenteuer	82%
Bargon Attack	11/92	Abenteuer	78%
Bart VS. The World	4/93	Verschiedenes	42%
Batman Returns	5/94	Geschicklichkeit	55%
Battleship CDI	3/93	Strategie	[illegible]
Battle Team	**4/93**	**Compilation**	**super**
Beastlord	12/93	Abenteuer	50%
Beavers	3/93	Geschicklichkeit	62%
Beneath a Steel Sky	**3/94**	**Abenteuer**	**87%**
Benny Beetle	11/92	Geschicklichkeit	45%
Best of the Best	2/93	Sport	72%
Big 100	2/93	Compilation	mittel
Big Box 2	12/92	Compilation	gut
Bignose the Caveman	1/93	Geschicklichkeit	34%
Big Sea	4/94	Simulation	65%
Bill's Tomato Game	12/92	Geschicklichkeit	82%
Bitmap Brothers Comp. Vol. 2	2/93	Compilation	super
Blaster	10/93	Action	57%
Blob	10/93	Geschicklichkeit	67%
Bob's Bad Day	11/93	Geschicklichkeit	77%
Body Blows	4/93	Sport	83%
Body Blows Update	7/93	Sport	84%
Body Blows Galactic	12/93	Sport	82%
Body Blows Galactic für A 1200	12/93	Sport	84%
Brain Challenge	9/93	Brettspielumsetzung	60%
Brian The Lion	4/94	Geschicklichkeit	76%
Brer Rabbit and the Wonderful Tar Baby CDI	3/93	Verschiedenes	für Kinder
Brutal Football(CD)	5/94	Sport	72%
Bouncing Bill	3/93	Geschicklichkeit	17%
Bubba'n'Stix	2/94	Geschicklichkeit	78%
Bubba'n'Stix (CD)	5/94	Geschicklichkeit	78%
Bundesl. Man. Prof. Update	**1/93**	**Strategie**	**89%**
Bundesliga Man Prof. Torszenendisk	12/92	Data-Disk	
Bunny Bricks	1/93	Geschicklichkeit	12%
Burning Rubber	2/94	Sport	73%
Burntime	**10/93**	**Abenteuer**	**88%**
Burntime für A1200	**1/94**	**Abenteuer**	**86%**
Caesar	12/92	Strategie	65%
Campaign	12/92	Simulation	67%
Campaign II	1/94	Simulation	67%
Cannonfodder	**12/93**	**Strategie**	**89%**
Carnage	3/93	Sport	29%
Castles II für CD32	2/94	Strategie	62%
Captain Dynamo	11/92	Geschicklichkeit	57%
Catwick	4/93	Geschicklichkeit	60%
Chambers of Shaolin für CD32	3/94	Sport	42%
Championship Manager '93	9/93	Sport	28%
Championship Manager Italia	2/94	Sport	28%
Christoph Kolumbus	2/94	Simulation	80%
Chuck Rock 2	**4/93**	**Action**	**85%**
Chuck Rock (CD)	3/94	Geschicklichkeit	77%
Clystron	10/93	Action	19%
Cohort II	3/93	Strategie	28%
Combat Air Patrol	3/93	Simulation	69%
Combat Classics	12/93	Compilation	gut
Combat Classics 2	2/94	Compilation	super
Computerliga Szenario Generator	11/92	Strategie	Zusatzdisk
Cool Spot	2/94	Geschicklichkeit	81%
Cool World	1/93	Action	38%
Cosmic Spacehead	1/94	Verschiedenes	45%
Creatures	3/93	Geschicklichkeit	70%
Creepers	7/93	Strategie	73%
Crazy Sports Football	12/93	Sport	71%
Crystal Kingdom Dizzy	3/93	Geschicklichkeit	47%
Crystal Palace	4/93	Geschicklichkeit	44%
Curse of Enchantia	12/92	Abenteuer	69%
Cyberpunks	12/93	Action	44%
Cybertank	4/93	Action	52%
Cytron	12/92	Action	64%
Dalek Attack	1/93	Action	58%
Dangerous Streets	4/94	Action	32%
Dangerous Streets für A500	5/94	Action	20%
Dangerous Streets für CD32	2/94	Action	44%
Darkmere	4/94	Abenteuer	80%
Dark Seed	1/93	Abenteuer	79%
Das schmutzige Erbe	7/93	Abenteuer	61%
Death or Glory	**5/94**	**Abenteuer**	**85%**
D-Day	1/93	Simulation	63%
Deep Core	12/93	Action	57%
Deep Core für CD32	3/94	Action	50%
D/Generation für A1200	2/94	Verschiedenes	77%
Delivery Agent	9/93	Simulation	66%
Demon Blue	11/92	Geschicklichkeit	39%
Dennis für A500	2/94	Geschicklichkeit	66%
Dennis für A1200	2/94	Geschicklichkeit	68%
Dennis für CD32	3/94	Action	70%
Der Clou! für A500	**4/94**	**Strategie**	**85%**
Der Clou! für A1200	**4/94**	**Strategie**	**86%**
Der Allzweck-Koffer	9/93	Mixtur	mittel
Der Fun-Koffer	9/93	Mixtur	gut
Der Hit-Koffer	9/93	Mixtur	super
Der Schatz im Silbersee	3/94	Abenteuer	74%
Desert Strike	**5/93**	**Action**	**85%**
D/Generation für CD32	12/93	Geschicklichkeit	77%
Die Karawane der 7. Dynastie	4/94	Abenteuer	51%
Die Renaissance in Florenz MM	4/93	Verschiedenes	lehrreich
Die Siedler	**12/93**	**Simulation**	**91%**
Die Story Machine: Galaxis MM	4/93	Verschiedenes	überflüssig
Digital Dungeon	3/93	Abenteuer	1,5%
Diggers für CD32	12/93	Verschiedenes	70%
Diggers für A 1200	12/93	Verschiedenes	70%
Dinosaur Detective Agency	1/94	Geschicklichkeit	54%
Disposable Hero	1/94	Action	81%
Disposable Hero (CD)	**5/94**	**Action**	**85%**
Dithell in Space	3/94	Action	34%
Dizzy - Prince of the Yolkfolk	11/92	Geschicklichkeit	59%
Dogfight	11/93	Simulation	79%
Dominium	12/92	Strategie	52%
Donk	11/93	Action	70%
Donk (CD)	5/94	Geschicklichkeit	60%
Doodlebug	12/92	Geschicklichkeit	65%
Doofus	1/94	Geschicklichkeit	69%
Dragon's Lair III	1/93	Geschicklichkeit	42%
Dreadnoughts	3/93	Strategie	24%
Dreamland	2/94	Compilation	gut
Dream Team	2/93	Compilation	mittel
Dune II	5/93	Strategie	80%
Dungeon Master & Chaos Strikes Back	2/93	Compilation	gut
Dungeons of Avalon II	11/92	Abenteuer	70%
Dynatech für A 1200	12/93	Simulation	64%
Edd the Duck 2	5/93	Geschicklichkeit	48%
Eggsonator	3/94	Action	10%
Eishockey Manager	**5/93**	**Sport**	**91%**
Elfmania	**4/94**	**Action**	**85%**
Elite 2 - Frontier	**12/93**	**Simulation**	**91%**
Elite II-Frontier (CD)	**5/94**	**Simulation**	**86%**
Elysium	10/93	Strategie	69%
Entity	4/93	Abenteuer	64%
Erben des Throns	1/93	Strategie	61%
Ernie der Sonne CDI	3/93	Verschiedenes	für Kinder
Euro-Soccer	2/93	Sport	52%
Escape from Cybercity CDI	3/93	Action	[illegible]
Excellent Games	2/94	Compilation	super
Eye of the Storm	5/94	Simulation	60%
F1	1/94	Sport	68%
F-117 A Stealth Fighter 2.0	**12/93**	**Simulation**	**85%**
F17 Challenge	10/93	Sport	57%
Falcon Collection	2/93	Compilation	super
Fantastic Dizzy	2/94	Geschicklichkeit	62%
Fantastic World	12/92	Compilation	super
Fantasy Hit Collection	2/93	Compilation	gut
Fatman	2/94	Geschicklichkeit	63%
Fatman für A1200	3/94	Action	60%
Fighter Duel	1/93	Simulation	39%
Fill 'Em	9/93	Strategie	65%
Fireforce	12/92	Action	30%
Fireforce für CD32	3/94	Action	27%
Firehawk	7/93	Action	26%
Flashback	**1/93**	**Abenteuer**	**86%**
Flies - Attack on Earth	2/93	Abenteuer	68%
Fly Harder	3/93	Action	34%
Formula 1 Grand Prix	**1/92**	**Simulation**	**85%**
For President	5/94	Simulation	19%
Frankenstein	2/93	Geschicklichkeit	45%
Fury of the Furries	2/94	Strategie	71%
Game Machine	9/93	Compilation	mittel
Gainforce	3/93	Action	70%
Galactic Warrior Rats	4/93	Action	62%
Gear Works	10/93	Strategie	52%
Gem'Z	11/92	Action	78%
Genesia	1/94	Simulation	76%
Global Chaos	11/92	Verschiedenes	15%
Global Effect (CD)	5/94	Simulation	9%
Global Gladiators	9/93	Action	67%
Globdule	1/94	Geschicklichkeit	72%
Goal!	**7/93**	**Sport**	**87%**
Goblins 2	1/93	Strategie	72%
Goblins 3	1/94	Abenteuer	74%
Golden Oldies Jukebox CDI	3/93	Verschiedenes	für Oldies
Goliath	11/92	Strategie	39%
Grandslam Classics	2/94	Compilation	mittel
Grandslam Collection	12/92	Compilation	schwach
Great British Golf MM	4/93	Sport	brauchbar
Gunship 2000	**1/93**	**Simulation**	**85%**
Gunship 2000 für A1200	**4/94**	**Simulation**	**85%**
Hannibal	7/93	Strategie	78%
Hell Run	12/92	Geschicklichkeit	29%
Hired Guns	11/93	Abenteuer	77%
Historyline	**11/93**	**Strategie**	**86%**
Huckleberry Hound	12/93	Geschicklichkeit	22%
Human Race	**4/93**	**Strategie**	**85%**
Hyperion	2/94	Action	52%
Imagens	2/94	Strategie	48%
Imagens	5/94	Strategie	62%
Impossible Mission 2025	5/94	Geschicklichkeit	62%
Indiana Jones IV	**1/93**	**Abenteuer**	**91%**
Indy IV - The Actiongame	1/93	Action	58%
Innocent until Caught	3/94	Abenteuer	72%
International Karate für CD32	4/94	Sport	70%
International Rugby Challenge	5/93	Sport	54%
International Truck Racing	3/93	Sport	27%
Int. Open Golf Champ.	10/93	Sport	38%
Ishar 2	9/93	Abenteuer	72%
Ishar für A1200	7/93	Abenteuer	69%
Ishar 2 für A 1200	12/93	Abenteuer	75%
Jack the Ripper	10/93	Verschiedenes	71%
J. Pond 2 für A 1200	9/93	Geschicklichkeit	73%
J. Pond 2 Robocod f. CD 32	10/93	Geschicklichkeit	78%
J. Pond 3 Op. Starfish für A1200	5/94	Geschicklichkeit	75%
Jet Strike	1/94	Action	19%
Joe & Mac: Caveman Ninja	1/93	Action	70%
John Barnes European Football für CD32	1/94	Sport	31%
Jonathan	**2/93**	**Abenteuer**	**88%**
Jurassic Park für A1200	1/94	Action	65%
KGB	12/92	Abenteuer	81%
Kids Rule O.K.	2/94	Compilation	schwach
Killing Machine	4/93	Action	55%
Kingmaker	2/94	Strategie	57%
Kira's Quest	11/92	Strategie	71%
Kleinbild-Fotografie CDI	3/93	Verschiedenes	informativ
Krusty's Fun House	3/93	Geschicklichkeit	70%
Labyrinth of Time für CD32	2/94	Abenteuer	58%
Lamborghini	3/94	Sport	68%
Leeds United Champions	12/92	Sport	46%
Legend of Kyrandia	12/92	Abenteuer	77%
Legends of Valour	1/93	Abenteuer	80%
Lemmings 2	**3/93**	**Strategie**	**91%**
Lemmings für CD32	**2/94**	**Strategie**	**88%**
Lemmings X-Mas Pack	2/93	Compilation	super
Lethal Weapon	1/93	Action	74%
Liberation	4/94	Abenteuer	65%
Liberation für CD32	1/94	Abenteuer	64%
Lionheart	**1/93**	**Action**	**88%**
Lothar Matthäus	**9/93**	**Sport**	**87%**
Lotus I-III	**4/93**	**Compilation**	**super**
Lotus Trilogy (CD)	5/94	Sport	70%
Lords of Time	12/92	Abenteuer	45%
Mad TV	**1/93**	**Simulation**	**85%**
Maelstrom	7/93	Strategie	70%
Magic Ball	11/92	Simulation	37%
Magic Boy	12/93	Geschicklichkeit	85%
Manchester United P.L. Champions	5/94	Sport	70%
Marblelous	5/93	Geschicklichkeit	66%
Mario is Missing!	4/94	Verschiedenes	52%
McDonald Land	12/92	Geschicklichkeit	68%
Mean Arenas für CD32	2/94	Geschicklichkeit	69%
Mega Collection	9/93	Mixtur	schwach
Mega Motion	2/94	Strategie	62%
Mixed Collection	9/93	Mixtur	mittel
Mega Mix	2/93	Compilation	mittel
Megatraveller 2	12/92	Abenteuer	58%
Mensch Rat Mal!	4/93	Action	31%
Metal Law	12/93	Action	68%
Metallic Power	2/93	Compilation	mittel
Mickey's Jigsaw Puzzle	5/93	Strategie	37%
Mickey's Memory Challenge	5/93	Strategie	37%
Microcosm für CD32	5/94	Action	66%
Micro Machines	10/93	Sport	81%
Missiles over Xenon	3/94	Action	62%
Monopoly	9/93	Brettspielumsetzung	61%
Moon City	4/94	Strategie	45%
Morph	9/93	Geschicklichkeit	74%
Morph für A 1200	12/93	Geschicklichkeit	78%
Morph für CD32	12/93	Geschicklichkeit	88%
Mortal Kombat	1/94	Sport	79%
Motörhead	12/92	Action	65%
Mr. Nutz	**1/94**	**Geschicklichkeit**	**85%**
Musicolor CDTV	3/93	Verschiedenes	brauchbar
Napoleonics	9/93	Compilation	schwach
Naughty Ones	3/94	Action	70%
Nick Faldo's Champ. f. CD32	4/94	Sport	80%
Nick Faldo's Golf	2/93	Sport	77%
Nicky 2	9/93	Action	68%
Nicky Boom	11/92	Action	64%
Nigel Mansell	1/93	Sport	66%
Nigel Mansell's W.C. f. A 1200	5/93	Sport	70%
Nigel Mansell's W.C. für CD32	1/94	Sport	70%
Nippon Safes Inc.	10/93	Abenteuer	58%
No. 2 Collection	4/93	Compilation	gut
No Greater Glory	12/92	Strategie	62%
No Second Prize	11/92	Sport	81%
Now that's what I call Games 1	2/94	Compilation	mittel
Now that's what I call Games 2	2/94	Compilation	mittel
Odyssey	9/93	Abenteuer	46%
One Step Beyond	10/93	Strategie	69%
Oscar	10/93	Geschicklichkeit	78%
Oscar für CD32	12/93	Geschicklichkeit	70%
Overdrive	11/93	Sport	73%
Overkill	11/93	Action	66%
Overkill für CD32	12/93	Action	72%
Oxyd	12/92	Verschiedenes	70%
Paladin	11/92	Abenteuer	46%
Palm Springs Open CDI	3/93	Sport	abwechsl.
Penthouse Hot Numbers	4/93	Strategie	28%
Penthouse Hot Numbers Deluxe f. A500	2/94	Strategie	31%
Penthouse Hot Numbers Deluxe f. A1200	2/94	Strategie	30%
Perihelion	3/94	Abenteuer	72%
Pinball Fantasies	11/92	Simulation	83%
Pinball Fantasies für CD32	12/93	Simulation	80%
Pinball Fantasies für A1200	1/94	Simulation	84%
Piracy on the High Seas	2/93	Abenteuer	53%
Pirates Gold für CD32	**3/94**	**Abenteuer**	**85%**
Pizza Connection	**3/94**	**Simulation**	**88%**
Populous II Plus	2/93	Compilation	gut
Premier Division	1/94	Sport	17%
Premier Manager	3/93	Sport	72%
Premier Manager 2	11/93	Sport	65%
Prey - An Alien Encounter f. CD32	3/94	Verschiedenes	37%
Prime Mover	11/93	Sport	41%
Project X & F 17 Challenge (CD)	5/94	Action	69%
Puggsy	3/94	Action	82%
Putty	11/92	Geschicklichkeit	81%
Quattro Power	4/93	Compilation	schwach
Qwak	11/93	Geschicklichkeit	77%
Rampart	12/92	Strategie	72%
Raving Mad	4/93	Compilation	mittel
Reach out for Gold	11/92	Sport	75%
Reach for the Skies	7/93	Simulation	60%
Reach for the Skies	12/92	Simulation	56%
Reel Genius	5/94	Strategie	28%
Rebellion	11/92	Action	22%
Reflexity	1/93	Simulation	62%
Reunion	**3/94**	**Simulation**	**85%**
Road Rash	12/92	Sport	64%
Robin Hood Legend Quest	4/93	Action	35%
Robosport	12/92	Strategie	67%
Rome A.D. 92	11/92	Abenteuer	71%
Rules of Engagement	12/93	Strategie	58%
Sandy's Zirkus Abenteuer CDI	3/93	Verschiedenes	lehrreich
Santa's Xmas Caper	2/93	Geschicklichkeit	45%
Second Samurai	3/94	Action	73%
Second Samurai für A1200	4/94	Action	71%
Seek & Destroy	2/94	Action	69%
Seek & Destroy für CD32	3/94	Action	74%
Sensible Soccer 92/93	1/93	Sport	82%
Sensible Soccer für CD32	12/93	Sport	81%
Shuttle	11/92	Simulation	32%
Sim Ant	**4/93**	**Simulation**	**85%**
Sim City Deluxe	4/93	Compilation	gut
Sim City für CD32	2/94	Simulation	79%
Sim Life	10/93	Simulation	48%
Sim Life für A1200	10/93	Simulation	74%
Simon the Sorcerer	**1/94**	**Abenteuer**	**85%**
Simon the Sorcerer für A1200	**2/94**	**Abenteuer**	**86%**
Sink or Swim	5/93	Action	74%
Skidmarks	2/94	Sport	60%
Slackskin & Flint	11/92	Geschicklichkeit	39%
Sleepwalker	3/93	Geschicklichkeit	74%
Sleepwalker A1200	4/93	Geschicklichkeit	74%
Sleepwalker für CD32	12/93	Geschicklichkeit	70%
Slidercash	4/93	Strategie	46%
Software Manager	**2/94**	**Simulation**	**86%**
Soccer Kid	**10/93**	**Geschicklichkeit**	**85%**
Soccer Kid für A1200	**1/94**	**Geschicklichkeit**	**85%**
Solius	11/93	Geschicklichkeit	58%
Space Crusade The Voyage Beyond	4/93	Action	51%
Space Hulk	11/93	Brettspielumsetzung	44%
Space Legends	9/93	Mixtur	super
Special Edition	2/94	Compilation	super
Speed Pack	12/92	Compilation	mittel
Spelling Fair	1/93	Verschiedenes	18%
Spielhölle Inc.	7/93	Simulation	9%
Sports Collection	12/92	Compilation	gut
Sports Master	2/93	Compilation	gut
Sports Pack	12/92	Compilation	mittel
Sports Top Ten	9/93	Compilation	gut
Stardust	1/94	Action	80%
Steriora	5/93	Action	52%
Star Pack	12/92	Compilation	gut
Star Trek 25th Anniversary	2/94	Abenteuer	80%
Stratagem	1/94	Strategie	46%
Stratagem für A1200	1/94	Strategie	55%
Strategy Masters	12/92	Compilation	gut
Streetfighter II	2/93	Action	80%
Sturmtruppen	11/92	Action	44%
S.U.B. für A500	3/94	Simulation	76%
S.U.B. für A1200	3/94	Simulation	79%
Subtrade	4/93	Simulation	74%
Suburban Commando	1/94	Action	21%
Summer Camp	2/94	Geschicklichkeit	31%
Summer Olympix für CD32	4/94	Sport	69%
Super All-Stars	2/93	Compilation	schwach
Super Cauldron	1/93	Action	78%
Superfrog	5/93	Geschicklichkeit	75%
Super Putty für CD32	4/94	Geschicklichkeit	74%
Super Sports Challenge	10/93	Sport	44%
Swibble-Dibble	3/93	Geschicklichkeit	52%
Syndicate	9/93	Strategie	79%
T2 - The Arcade Game	1/94	Action	65%
Tactix	9/93	Strategie	39%
Tearaway Thomas	12/92	Geschicklichkeit	74%
Theatre of Death	11/93	Strategie	60%
The Blue and the Gray	3/94	Strategie	19%
The Blues Brothers Jukebox Adv.	4/94	Geschicklichkeit	71%
The Carvers	11/92	Geschicklichkeit	71%
The Chaos Engine	**2/93**	**Action**	**85%**
The Chaos Engine (CD)	5/94	Action	83%
The Chaos Engine für A1200	**1/94**	**Action**	**85%**
The Complete U.M.S.	3/94	Strategie	70%
The Greatest	**4/93**	**Compilation**	**super**
The Legacy of Sorasil	4/94	Abenteuer	72%
The Legend of Ragnarok	2/93	Strategie	70%
The Lords of Power	2/94	Compilation	super
The Lost Vikings	**7/93**	**Action**	**85%**
The Manager	2/94	Compilation	gut
The Ryder Cup	3/94	Sport	57%
The Seven Gates of Jambala für CD32	3/94	Action	42%
The Solver	4/93	Abenteuer	75%
The Ultimate Software Manager	2/94	Simulation	17%
Thomas's Big Race	12/93	Sport	36%
Thomas the Tank Engine	2/93	Geschicklichkeit	49%
Tom Landry Strategy Football	7/93	Sport	62%
Tornado	2/94	Simulation	76%
Total Carnage für A1200	5/94	Action	61%
Train II	2/93	Simulation	75%
Transarctica	3/93	Abenteuer	77%
Transarctica für A1200	7/93	Abenteuer	77%
Traps'n'Treasures	7/93	Geschicklichkeit	80%
Treble Champions	11/92	Sport	7%
Treble Champions 2	9/93	Sport	7%
Triple Action I	9/93	Compilation	gut
Triple Action II	9/93	Compilation	mittel
Triple Action III	9/93	Compilation	mittel
Triple Action VI	9/93	Compilation	mittel
Trivial Pursuit für CD32	4/94	Verschiedenes	65%
Troddlers	12/92	Strategie	70%
Trolls	1/93	Geschicklichkeit	68%
Trolls für A1200	7/93	Geschicklichkeit	70%
Trolls für CD32	12/93	Geschicklichkeit	70%
Turrican III	**10/93**	**Action**	**88%**
Twilight 2000 für A1200	4/94	Simulation	70%
Uridium	**10/93**	**Action**	**86%**
Vision	11/92	Abenteuer	40%
Walker	2/93	Action	72%
War in the Gulf	9/93	Simulation	70%
Waxworks	12/92	Abenteuer	82%
Wiem	12/92	Abenteuer	68%
Whale's Voyage für A 1200	5/93	Abenteuer	75%
Whale's Voyage	3/93	Abenteuer	74%
Whale's Voyage für CD32	12/93	Abenteuer	78%
When Two Worlds War	12/93	Strategie	24%
Wing Commander	**1/93**	**Action**	**86%**
Winter Camp	2/94	Sport	56%
Winter Olympics	3/94	Sport	56%
Wizkid	11/92	Verschiedenes	67%
Wiz'n'Liz	11/93	Geschicklichkeit	72%
Wolfen	12/92	Abenteuer	48%
Wonderdog	12/93	Geschicklichkeit	76%
Woody's World	5/93	Geschicklichkeit	70%
World Hockey League Manager	1/93	Strategie	51%
Worlds of Legend	9/93	Abenteuer	70%
World Rugby	1/93	Strategie	53%
WWF European Rampage	1/93	Sport	58%
X-Pilot	3/92	Action	36%
Yo! Joe!	7/93	Action	80%
Zool	2/93	Geschicklichkeit	83%
Zool für CD32	12/93	Geschicklichkeit	88%
Zool 2	1/94	Geschicklichkeit	80%
Zool 2 für A1200	5/94	Geschicklichkeit	77%
ZoZoom	1/93	Strategie	7%
Zyconix	12/92	Strategie	42%

Ein paar hätten wir noch...

Zugreifen...

...solange der Vorrat reicht–alle hier nicht aufgeführten Ausgaben sind nämlich schon längst vergriffen!!! Damit Euch das nicht mit genau den Exemplaren passiert,die in Eurer Sammlung noch fehlen,schickt Ihr die Postkarte mit Eurer Bestellung am besten noch heute los. Einfach die gewünschten Hefte draufschreiben und ab damit an folgende Adresse

Joker Verlag
„Joker Shop"
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn

Bestellungen sind entweder als Nachnahme (nur Inland!) oder per Vorkasse (Geld bzw.Scheck liegt bei!) möglich. Der Amiga Joker kostet 7,- DM.
Bei Vorkasse bitte 5,- DM auf die Gesamtbestellung (Ausland 10,– DM) fürs Porto dazurechnen, bei Nachnahme kassiert der Postbote den Gesamtbetrag inklusive Gebühren.

Ergebnisse: 32. Spieltag

FC JOKER	– Bodo Tiltners	1:0
Battle Kumpans	– Might & Matschig	5:2
Opafun	– Maniac Menschen	4:2
Austerwitz	– Hardball Killers	3:0
Blue Beiß	– Indianerbones	1:0
Hammerfoot	– Un. Hofftschwer	3:1
Playpower	– AMS	3:3
Raschmehr	– Langohrer SK	3:2
Dragonfight	– Berlin East/West	1:2
Bummico	– Wurm. Wolfschreck	3:0

Bereits der große Fußballcoach Napoleon wußte: Ein Sieg ist ein Sieg! Und so gesehen haben wir beim jüngsten Grasbrunner Heimspiel gegen Bodo & Co. vor den 5.000 Zuschauern ja noch ganz respektabel abgeschnitten...

Die Joker-Tabelle

Mannschaft	Punkte	Tore
1) Un. Hofftschwer	46:18	82:47
2) Maniac Menschen	44:20	75:42
3) Hammerfoot	44:20	75:47
4) Opafun	43:21	80:41
5) Blue Beiß	41:23	62:40
6) Berlin East/West	40:24	69:45
7) Might & Matschig	40:24	69:48
8) FC JOKER	39:25	68:53
9) Bummico	37:27	65:43
10) Battle Kumpans	36:28	64:45
11) Raschmehr	34:30	64:54
12) Langohrer SK	31:33	48:58
13) Bodo Tiltners	28:36	54:53
14) Austerwitz	24:40	49:71
15) Playpower	23:41	45:65
16) Wurm. Wolfschreck	22:42	45:69
17) Indianerbones	20:44	37:93
18) AMS	19:45	36:72
19) Hardball Killers	15:49	30:84
20) Dragonfight	14:50	32:78

Es war nämlich schon eine rechte Zitterpartie, das früh erzielte 1:0 (Stockbisler, wir danken Dir!) über die Zeit zu retten. Insofern zollen wir denn auch Eurer Voraussicht Tribut, mit der Ihr uns einen vollen 100%-Einsatz auferlegtet, selbst wenn das mal wieder mit satten drei gelben Karten bezahlt werden mußte. Gott sei Dank zeigte sich Schiedsrichter Alberto d'Amigo Geldzini gnädig, jedenfalls, nachdem er rein zufällig einige Lire-Scheine aus dem Hosenbund von Bauchtrainer Borgmeier hervorlugen sah. Und so wurde wenigstens keiner der Übel-Treter (Oskar, Stein und Ponikwar) mit einer Sperre belegt, was uns für die kommende Begegnung völlig unerwartet eine komplett verfügbare Mannschaft beschert!

Selbst Big Boß Mike darf also ab sofort wieder eingesetzt werden, und das wird auch nötig sein, müssen wir nächstes Mal doch bei Might & Matschig im Schlamm baden. Andererseits stecken die Matschos derzeit offenbar in einer Formkrise, und da wir ihnen schon in der Hinrunde ein 3:3 abringen konnten, stehen unsere Chancen auf einen besseren Tabellenplatz trotz verhältnismäßig knapper Kassen (59.000 DM auf dem Konto, 250.000 Miese bei der Sharky-Bank) vielleicht gar nicht so schlecht. Auf alle Fälle solltet Ihr aber wie gewohnt Euren Beitrag zur sportiven Strategiedebatte liefern, indem Ihr die folgenden sieben Fragen beantwortet:

1) Wieviel Einsatz sollen wir im kommenden Spiel zeigen? (0%, 25%, 50%, 75%, 100%)?
2) Welche Spieler möchtest Du auf welche Position stellen? Pro Quadrat bitte nur einer!
3) Den Transfermarkt können wir uns mangels Masse einmal mehr schenken!
4) Möchtest Du Spieler verkaufen? Wenn ja, welche(n)?
5) Möchtest Du ins Trainingslager? Für 125.000, 200.000, 300.000 oder 500.000 DM?
6) Der Eintritt (momentan auf 12 Mäuse abgesenkt) interessiert diesmal nur die Matschigen.
7) Willst Du einen Kredit aufnehmen (höchstens 250.000 DM) oder abbezahlen?

Paarungen: 33. Spieltag

Might & Matschig	–	FC JOKER
Un. Hofftschwer	–	Opafun
Maniac Menschen	–	Dragonfight
Wurm. Wolfschreck	–	Battle Kumpans
AMS	–	Austerwitz
Indianerbones	–	Hammerfoot
Bodo Tiltners	–	Blue Beiß
Langohrer SK	–	Bummico
Hardball Killers	–	Raschmehr
Berlin East/West	–	Playpower

Wir sammeln erneut alle eingehenden Postkarten ein (Achtung: Brieftauben werden oft und gerne von Daisy gerissen!) und zählen alle draufstehenden Meinungen aus. Das jokeriell beglaubigte Ergebnis tippeln (dribbeln?) wir dann in unser Fußballmanager-Programm, und schon werden die aktuellsten Resultate ausgespuckt – die wir Euch natürlich zuverlässig wie immer im nächsten Heft unter die Nase jubeln. Zusätzlichen Jubel sollen die zur Verlosung unter allen Einsendern bereitstehenden Goodies garantieren:

1 x Burntime
3 x Joker-Jogger
3 x Joker-Watch
3 x Joker-Shirt

Chancen hat freilich nur, wer über einen leserlichen Absender verfügt, korrekte Briefmarken malen kann und auch die richtige Zieladresse auf seinen Schrieb kritzelt – sie lautet:

Joker Verlag
„Kicker Cup"
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn

Das Spielfeld

Gegner

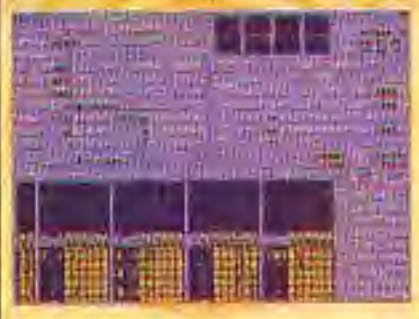
1	2	3 Tor	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25
26	27	28 Tor	29	30

FC Joker

Mannschaftsaufstellung

Nr.	Spieler	Art	letzte Pos.	Stärke	Wert(DM)
1)	Brock	Tor	–	36	180.000
2)	Wunderlich	Tor	28	24	150.000
3)	Schlimmel	Abw	23	52	470.000
4)	Joker	Abw	22	15	190.000
5)	Nettelbeck	Abw	24	30	220.000
6)	Freckmann	Abw	–	12	60.000
7)	Stockbisler	Mit	13	33	250.000
8)	Ponikwar	Mit	17	13	260.000
9)	Regnet	Mit	14	34	220.000
10)	Celal	Mit	11	20	190.000
11)	Magenauer	Mit	20	32	250.000
12)	M. Labiner	Mit	–	56	290.000
13)	Dzierzynski	Ang	3	23	140.000
14)	Stein	Ang	7	26	100.000
15)	B. Labiner	Ang	–	22	230.000

Protracker V3.15 (neue Version)
Das TOP-Musik-Bastelprogramm jetzt in der neuesten Version für Ihren



Amiga. Midiunterstützung, Sampler, extrem powergepackte Module (incl. 3 Module der Spitzenklasse und Backplay).
Best.-Nr. 1203 4,90 DM

EaglePlayer
Ein äußerst komplexes Spitzenteil mit externen Player-Routinen und externen

Programmen. Grafisch hervorragend gestaltet u.a. mit Analyser, Levelmeter, Play-Funktionen usw.
Best.-Nr. 1204 4,90 DM

Datemaster
Interessantes Datenbanksystem zur Verwaltung von Daten. Sie können problemlos Adressen, Platten, Cassetten, Videos, Kochrezepte usw. ver-

walten. Das besonders jedoch die Langzeitfunktion, die es ermöglicht, zu jedem Datensatz einen beliebig langen Text hinzuzufügen.
Best.-Nr. 1120 4,90 DM

Architekt & Raumgestaltung
Jetzt haben Sie die Möglichkeit, Ihr eigenes Haus oder Wohnung zu entwerfen. Das Programm ist auch für Küchen geeignet.
Best.-Nr. 1138 4,90 DM

Best.-Nr. 1206 12,00 DM

TSMorph
Best.-Nr. 1205 4,90 DM

Lernsoftware, Ohne Englisch-Grammatik-Trainer mit folgenden Unterprogrammen: Lessons, Quiz, der Grammatiktrainer, Schlüsselthal, Vokl-Pauk zum Vokabeln lernen, Verbi-Pauk für unregelmäßige Verben, Vokabeln und Grammatik-Pauk um grammatische Regeln zu studieren, natürlich mit deutscher Anleitung!

Businessdisk I
Diese Diskette enthält mehrere Programme aus dem Bereich Büro und Geschäft (Textverarbeitung, Terminkalender usw.).
Best.-Nr. 1166 4,90 DM

Rechtschreibprüfer
Best.-Nr. 1155 4,90 DM

Briefkopf
Für alle, die viele Briefe schreiben müssen, Briefkopf ist ein sehr einfach zu bedienendes Programm zur Erstellung von Briefen inklusive Ihrem Briefkopf.
Best.-Nr. 6004 19,00 DM

LotteFrie Neue Version

Adressverwaltung

SuperDupe

RoadRoute

Fahrschule

Best.-Nr. 1222 8,00 DM

Front V1.11 Neue Version

CARD-DESIGNER

Umfangreiches Programm um hochwertige Visitenkarten zu erstellen. Der Ausdruck (bis zu zehn Visitenkarten auf einer DIN A4 Seite) ist auf jeden Drucker der von der Workbench wird möglich. In CARD-Designer bereits integriert sind u.a. ein Malprogramm, Schnittstellen zu anderen Grafikprogrammen, Wysiwig-Darstellung und vieles mehr. Texte und Grafiken im Standardformat können selbstverständlich genutzt werden. lauffähig ab Kickstart 1.2 mit mindestens 1 MB RAM (inklusive deutschem Handbuch!)
Best.-Nr. 6001 39,00 DM

Unser TIP!
Clip Art-Sperpack
Dieses Paket beinhaltet mehr als 5000 Amiga-Grafiken z.B. für den CARD-Designer.
Best. Nr. 1516 49,00 DM

Best.-Nr. 1201 4,90 DM

Sidewinder

Best.-Nr. 1066 4,90 DM

AfroDisco

Best.-Nr. 1207 4,90 DM

DosXS
Dos XS ist ein für Kommerzanbieter Dateien [illegible] Art [illegible] Dateien [illegible] alle [illegible] Dateien [illegible] Art [illegible]

[illegible] Icons, [illegible] Fonts.
Best.-Nr. 1210 4,90 DM

Mandelbrot

[illegible] AREXX-Script, [illegible] alle Grafik-Mod. (incl. AGA), Fr. [illegible] und [illegible] mehr!
Best.-Nr. 1218 4,90 DM

Kassabuch 3.0
Wer viel mit Kontoauszügen herum-

hantiert, kann hier seine Einnahmen und Ausgaben problemlos verwalten. Natürlich mit Grafikausgabe auf Monitor & Drucker.
Best.-Nr. 1175 5,90 DM

Geo
Erdkundelernprogramm mit vielen Informationen und Daten über die Erde.
Best.-Nr. 1177 4,90 DM

Bestellen können Sie problemlos per Telefon, Telefax oder einfach formlos per Brief oder Postkarte (Absender nicht vergessen). Die Lieferung erfolgt entweder per Nachnahme zuzüglich 10 DM oder per Vorkasse (Bar oder Scheck) zuzüglich 4 DM. Lieferung ins Ausland ist nur gegen Vorkasse zuzüglich 15 DM (Sorry). Jeder Bestellung liegt unser aktueller Software-Katalog bei.
Preisänderung, Irrtümer und Lieferung vorbehalten!
Mindestbestellwert 15 DM

Bestellhotline 02202 / 930-480 oder 02202 / 930-487

Inhaber: Gerd Klein
Postfach 200 531
51435 Bergisch Gladbach
Telefon 02202 / 930-480
Telefax 02202 / 930-487

Ladenverkauf
Fa. Mephisto Game World
Johannesstr. 26
51465 Bergisch Gladbach

RADIO- UND TV-TIPS FÜR FREAKS

Juni & Juli

Am Sonntag, dem **12. Juni**, berichtet der **BR** um 17.05 Uhr im „Computer-Treff" über das seit neuestem auch Fax- und Modem-taugliche D-Netz sowie die Aufrüstmöglichkeiten eines PCs zum Mini-Filmstudio via CD-ROM.

Ab Montag, dem **13. Juni**, um 15.30 Uhr wiederholt der **BR** dann die erfolgreiche fünfteilige Serie „Eine Maschine verändert die Welt". Den Anfang macht ein historischer Rückblick, am **20. Juni** wird der Aufstieg der „Elektronenhirne" zum Massenphänomen geschildert. Weiter geht's am **27. Juni** mit der Entwicklung von immer kleineren, leistungsfähigeren und zugleich billigeren Rechnern, während sich am **4. Juli** alles um die „Künstliche Intelligenz" dreht. Der letzte Beitrag am **11. Juli** beschreibt dann das „Globale Dorf" und seine Vorteile – aber auch die Risiken für den einzelnen Dorfbewohner…

Die Telekollegreihe „Technologie" des **BR** ist im Juni mit den Folgen „Regelungstechnik" (**1. Juni**), „Biotechnologie" (**8. Juni**) und „Systemanalyse" (**15. Juni**) vertreten. Die Termine sind jeweils **mittwochs** von 9.30 bis 10.00 Uhr und dann nochmals von 16.30 bis 17.00 Uhr, dazu kommt immer eine Wiederholung am darauffolgenden **Sonntag** von 8.15 bis 8.45 Uhr.

Der „Computerclub" auf **West 3** hat diesmal am Sonntag, dem **19. Juni** bzw. dem **17. Juli**, zwischen 12.00 und 12.45 Uhr geöffnet.

Am Montag, dem **20. Juni**, meldet sich „Neues… Die ComputerShow" von **3 Sat** zwischen 19.30 und 20.00 Uhr aus Dresden und zeigt den Wiederaufbau der berühmten Dresdner Frauenkirche mit Hilfe des Rechenknechts. Der nächste Sendetermin ist dann am **25. Juli**.

Die **ZDF**-Wirtschaftssendung „WISO" hat am Donnerstag, dem **23. Juni**, das Schwerpunktthema „Versicherungen" und bringt am **21. Juli** wieder einen Tip für Computerbesitzer. Sendetermin ist jeweils um 21.15 Uhr.

Frühaufsteher erfahren jeden **Samstag** von 7.55 bis 8.20 Uhr auf **RTL Plus** bei „Comix" Neues über Computerspiele, Comics und Kino – aber nur im Juni, denn im Juli fällt die Sendung aus.

Sonntags ist um 10.00 Uhr Fernsehzeit, wenn man die 30minütige Videospielshow „Games World" auf **Sat 1** nicht verpassen will.

Ebenfalls **sonntags** läuft bei **RTL 2** zwischen 12.45 und 13.15 Uhr die Computerspiel- und Videoshow „Playtime-TV" mit Spielen, Infos und Gewinnen. Beeilung, denn Gerüchten zufolge könnte diese erste Staffel auch schon die letzte gewesen sein…

Jeden **Montag** um 15.00 Uhr bringt die **Kabelkanal**-Serie „Bim Bam Bino" ein Computer- und Technikspecial.

Das „Forum der Technik" auf **Bayern 2** beleuchtet am Mittwoch, dem **8. Juni**, von 19.30 bis 20.00 Uhr unter dem Titel „Die janusköpfigen Chips" Fragen der Beherrschbarkeit neuer Technologien.

Ziemlich chaotisch geht es am Montag, dem **13. Juni**, von 17.15 bis 17.30 Uhr im **HR 2** zu. Unter dem Motto „Verläßlich ist nur die Ungenauigkeit" wird dort eine Viertelstunde lang „Vom Nutzen der Chaosforschung" berichtet. Einen Tag später wird zur selben Zeit „Vom Nutzen der Fuzzy-Logik" die Rede sein.

Ganz was Kritisches verspricht uns der **WDR 1** am Donnerstag, dem **23. Juni**, um 20.10 Uhr unter dem eher nichtssagenden Titel „Maschinen sind Freunde": An den Pranger gestellt werden sollen toll klingende Features, deren praktischer Nutzen sich letztlich darin erschöpft, den Verkauf der entsprechenden Geräte zu steigern…

Montags ab 14.40 Uhr gibt „Der kleine Computer" auf **Radio ffn** hilfreiche Tips für Computerbesitzer.

Um das Thema Computer geht es am selben Tag um 17.00 Uhr auch in „Chipsfrisch" von **Radio Hamburg**.

Beim Jugendprogramm „Zündfunk" auf **Bayern 2** ist zweimal monatlich **montags** zwischen 16.30 und 17.00 Uhr das Computermagazin „Fatal Digital" zu hören.

Ebenfalls immer **montags** richtet **Radio Mainwelle** ab 17.40 Uhr seine „Computer-Ecke" ein.

Donnerstags zwischen 18.00 und 20.00 Uhr kommt von **SDR 3** der „Point"-Computerspieltip.

Jeden **Samstag** um 16.30 Uhr sendet der **Deutschlandfunk** in der Reihe „Forschung aktuell" Beiträge zu den Themen Computer & Kommunikation.

Jeden zweiten **Montag** im Monat gibt es auf **NDR 4** von 15.05 bis 15.35 Uhr in „Computer Online" Neues und Wissenswertes aus der Computerwelt. Einzelne Beiträge dieser Sendung wiederholt **NDR 2** jeweils **mittwochs** ab 19 Uhr unter dem Titel „Club Online".

An jedem vierten **Mittwoch** im Monat meldet sich Andreas Vohwinkel von 15.30 bis 16.00 Uhr auf **Ruhrwelle Saar** aus seiner „Computer Corner". Am **22. Juni** stellt er die Frage „Quem und Page Plus – was ist das?" (Barbara Grohmann)

Biete Hardware

Verkaufe Blizzard 1230 Turboboard für A1200 ohne RAM für 350 DM (40 MHz). Christian Maier, Zwehrenbühlstr. 8, 72070 Tübingen

Verkaufe A500, 1 MB, Drucker Citizen Swift 24, Mon. 1084S u.m. 1500 DM Abholpreis. Tel.: 09391/7138 von 13.30 Uhr bis 17.00 Uhr.

Festplatte 210 MB + Turbokarte 25 MHz + 1 MB Fast-RAM in ext. Gehäuse für Amiga 500/500+ mit Garantie (2 Monate alt). Tel.: 02331/52199

Verkaufe: Amiga 500 (Kick 1.3), 1 MB RAM, Freezer MK 3, Mouse, Monitor (farbig), Zweitlaufwerk und orig. Workbench + Bücher für nur 700 DM. Tel.:06103/86227

Biete A500-Festpl. 52 MB, SCSI-Contr., div. Software 450 DM; Monitor 1084S 150 DM, Mouse 20 DM und Monitorständer 15 DM. Thilo Wende, Regerstraße 4, 55127 Mainz, Tel.: 06131/72897

Verkaufe Amiga 500 mit 1 MB, TV-Modulator, Maus, Pad, Joystick und viel Originalsoftware (Indy 4, Patrizier, Powermonger u.v.m.) für nur 575 DM. Tel.: 02742/1581

Verk. A500, 2,3 MB, VB 450 DM. Verk. CD32-Games: Whale's V., Pirates Gold, Liberation. Auch Tausch geg. DSA, Indy 4, Simon the Sorcerer o.ä. Tel.: 0335/62408

A500 + 1 MB + 2 MB Turbokarte + Monitor + Maus + Joystick + einige Originalspiele (z.B. Loom, Back to the Future III) 100% o.k., sehr gepflegt + div. Zubehör 1200 DM. Tel.: 03836/203182 ab 13.40 Uhr bis 15.20 Uhr in der Woche

Amiga 500, 4 MB, 85 MB Festplatte, Drucker + Zubehör gegen VB. Tel.: 0214/25097

Biete A500 mit 2. Laufwerk, 1 MB Erweiterung, Mouse Pad, mit Maus, mit Joystick, mit Originalspielen. Tel.: 069/64378867 (Selbstabholer), Preis nach VB

Verkaufe: A500 (2,5 MB), 2. LW, Philips 8833 Monitor + 200 Disks für 800 DM. Di - Fr 15 - 19 Uhr. Tel.: 08141/23430

Verkaufe Amiga 500 Monitor 2 MB, 80 MB Festplatte, Spiele, VB 900 DM. Tel.: 08142/52392

Amiga 500, 2,5 MB RAM, 105 MB HD, Monitor, Maus, Joy, ca. 100 Disks, Action Repl. II, Drucker, div. Zeitschriften und Spiele. VHB 1250 DM. Tel.: 04192/6872

Verkaufe Amiga 500 + Zubehör. Tel.: 02624/6435

A500, 3 MB, Kick 2.0, 250 MB HD, Monitor Philips CM 8833, 2. Laufwerk, Drucker, Soundsampler, Disks für 2000 DM. Sascha Behrens, Friedrichstr. 38, 23562 Lübeck

A1200, 4 MB RAM, Turbok. M1230XA 40 MHz, 40 MB HD, Ext. Laufwerk, TV Scartk., Joysticks, 10 Originalspiele u. viele Disks für 1300 DM. Tel.: 034202/24837 ab 19 Uhr

Verkaufe Amiga 500 + Zubehör. Tel.: 02624/6435

** Zu wenig PS?? ** Wegen Systemwechsel habe ich eine 68020 Turbokarte zu verkaufen für mickrige 99 DM (NP 399 DM). Tel.: 09832/7140 an Wochenenden

Verkaufe defekten A500. Preis VB. Tel.: 07363/6216

Verk. Drucker Seikosha SL 92 Plus, 100% o.k., 300 DM, Btx-Modul für C64, 100% o.k., 80 DM, und 300 Leerdisketten 200 DM. Muller Thorsten, Dorfplatz 1, 29396 Schönewörde

Verkaufe A500 + 1 MB + 2. Floppy + TV-Modulator + Joystick + Maus + orig. Games und ca. 80 Leerdisketten. VP 450 DM. Tel.: 07181/86738 17-21 Uhr

Verk. A500, 2,3 MB, DOS 1.3/2.0 und Action Replay 3 für 530 DM. Außerdem Spiele Epic, A-10, Indy 4. Martin Ernst, Eichenstr. 1, 46514 Schermbeck

Verk. A500 mit 10 Sp. für 400 DM. Analoger Joystick für 40 DM. Tel.: 09264/1467

Amiga 600 HD 30 + 1 MB Erweit. + ext. Floppy + Drucker Star LC 20 + Samplingmodul + Workbench 2.1 + viele orig. Prg. (Diskexp. + PPrint 3.0 + v.m.). Das ganze Paket VB 1400 DM. Ritter Torsten, Schopenhauerstr. 54, 63303 Dreieich

Verkaufe Amiga 500 + Zubehör. Tel.: 02624/6435

Amiga 500, 1 MB, Freezer MK 3 für nur 600 DM. Tel.: 06103/86227

Biete: A500 Kick 1.3 1 MB RAM, Zweitlaufwerk, Farbmonitor, Freezer MK 3, Mouse, Original-Workbench, Preis nach VB. Tel.: 06103/86227

Amiga 500, 1 MB, HF-Modulator A520, diverse Extras, (100% o.k.), VB 350 DM. Tel.: 0221/8908567 ab 15 Uhr

Verkaufe A500/Tast. + 2.LW. + 20 MB Festpl. + 3 Joyst. + WB 1.3 + 15 orig. Spiele + SW-Drucker v. Epson + 38 Leerdisks + Maus + 1 MB RAM Erw. + Farbmon. 1084 + 8 Bücher. Tel.: 030/4371868

Verkaufe Amiga 500 + Zubehör. Tel.: 02624/6435

Achtung Aachen! Verkaufe A600 1 MB + Zubehör und Monitor Philips CM8833 II für nur 450 DM! Selbstabholer. Tel.: 02403/53621, nach Alexander fragen

Amiga 4000 040, 10 MB RAM, 120-460 MB Platte, ScanDoubler, 2. Floppy, orig. Soft + Zubehör, NP 7300 DM, VB 4100 DM. Tel.: 0541/17981 Stefan 20-21 Uhr

A2000, Kick 1.3, 105 MB HD, MAS 060SHI-Mastercard, 3 MB RAM AT 286 Bridgeboard 51/4831/2, Zollaufwerk, Action Replay III, 1084S Monitor. VB 1700 DM. Tel.: 02836/7909 ab 18 Uhr

Verkaufe Amiga 1200 + Zubehör. Tel.: 02624/6435

Verkaufe Amiga 500 + Zubehör. Tel.: 02624/6435

Verkaufe Hard-und Software! Tel.: 02624/6435

Verkaufe Festplatte für Amiga. Tel.: 02624/6435

Verkaufe Amiga 1200 + Zubehör. Tel.: 02624/6435

Verkaufe Festplatte für Amiga. Tel.: 02624/6435

Verkaufe Speichererweiterung für Amiga! Tel.: 02624/6435

Verkaufe Turbokarte 68030/40 MHz+ 4 MB RAM NP 2000 DM für 1000 DM. Tel.: 02624/6435

Zu Verschenken! (Habe ich nichts). Aber ich verkaufe eine 5,25"-Disk-Floppy mit durchgef. Bus + Digi.Track Display + 40/80 Track Umschaltung und Ein-Aus-Schalter, NP 324 DM, für VB 250 DM, sowie 2 Bootselectoren (DFO-DF1) mit Schalter für je 15 DM. Tel.: 0951/71617 17-18 Uhr Uwe (am liebsten Selbstabholer)

Verkaufe Amiga 1200 + Zubehör. Tel.: 02624/6435

Verkaufe Festplatte für Amiga. Tel.: 02624/6435

Verk. A1200 + 123 MB HD 2,5" Toshiba + US Robotics 14.4 HST/9.600 Dual Standart Modem, VB: 1500 DM. Tel.: 0228/667681 ab 20 Uhr (Chris)

Suche Hardware

Suche dringend A1200 oder A2000 mit mindestens 2 MB RAM und DOS 2.0 und wenn möglich Festplatte. Angebote bitte schriftl. an: Weber Torsten, B.-Brecht-Str. 01, 01979 Lauchhammer

Suche noch immer 2,0 MB o. mehr Speichererweiterung (100% o.k.). Zahle bis zu 200 DM. Ruft an (Tel.: 0222/4740335) oder schreibt an: Kostron Hannes, Sternwartestr. 84/1/9, A-1180 Wien

Suche preisgünstig Amiga 500 oder 2000, nur 100% o.k. Tel.: 0345/7708210

Suche: A1200, HD, 2 MB, ext.Laufwerk, evt. Spiele, Monitor und Zubehör. Tel.: 04625/7475 (Arne), bitte ab 15 Uhr anrufen!

COMPUTER-ABC

Port: Zwar steht dieser englisch/lateinische Begriff auch für „Pforte", „Hafen" oder „Portwein", doch braucht uns das gottlob nicht zu interessieren. Uns kümmert der Port nämlich bloß in seiner Eigenschaft als Schnittstelle, über die der Rechner Daten an seine Peripherie weiterleiten bzw. von dort empfangen kann.

Portable: nennt man einen tragbaren Rechner, der mit herausklappbarer Tastatur sowie LCD-Screen ausgestattet ist und daher wie ein Aktenkoffer mitgeschleppt werden kann. Trotz dieser Vorteile dürfte es sich beim herkömmlichen Portable um eine aussterbende Gattung handeln, da moderne Laptops und Notebooks diesem Dinosaurier bei geringerem Gewicht in Sachen Leistung vollauf das Wasser reichen können – und zudem noch mit einem Akku als Stromquelle zufrieden sind.

POS: lautet die englische Abkürzung für den in der Werbung derzeit sehr populären Begriff „Point of Sale" (frei übersetzt: Verkaufsstelle). Ein POS-Terminal ist somit letzten Endes nichts anderes als eine hochentwickelte Digi-Ladenkasse, welche die verkaufte Ware z.B. gleich automatisch aus dem Bestand streicht. Die neuen Modelle ermöglichen darüber hinaus zumeist das Bezahlen mit Scheckkarte, aber ohne Scheck.

Positionierung, magnetische: Hier ist von Grafiksoftware bzw. vom Desktop Publishing (DTP) die Rede – entsprechende Programme können nämlich über einen unsichtbaren Raster die einzelnen Gestaltungselemente genau an die Stelle der Druckvorlage oder auch einfach des Ausdruckes setzen, an die sie hin sollen. Ehrlich, fragt einfach unseren Lieblings-Lithographen Karl.

Positionierungszeit: ein Teil der beim Betrieb von Festplatten und auch Disketten wichtigen „Zugriffszeit" – nämlich die Spanne, die der Schreib-/Lesekopf benötigt, um den richtigen Zylinder zu erwischen.

Positivdarstellung: nennt man es, wenn (wie z.B. bei Büchern allgemein üblich) dunkle Zeichen auf hellem Grund wiedergegeben werden. Demgegenüber schreiben Monitore häufig weiß auf schwarz, befleißigen sich also der Negativdarstellung.

POSIX: wäre die Kurzform von „Portable Operating System Interface for UNIX" und meint so etwas Ähnliches wie einen international genormten Katalog von Funktionsaufrufen, die ein Programm benutzen darf, wenn es unter dem Betriebssystem UNIX läuft.

POST: Kennt Ihr, das sind die blauen, äh, gelben Jungs von der Telekom, die immer zuverlässig dafür sorgen, daß Ihr Eure Abohefte zu spät bekommt. Es ist aber auch eine Abkürzung, und die kennt Ihr vielleicht noch nicht: **P**ower **O**n **S**elf **T**est meint jenen selbständigen Test nach dem Anknipsen, der beim PC noch vor dem Booten abläuft und durch entsprechende Meldungen am Bildschirm verfolgt werden kann. Dabei checkt sich der Rechner automatisch selber durch (Prozessor, Arbeitsspeicher und diverse Controller), und erst wenn alles bounty ist, wird das Betriebssystem geladen.

Post, elektronische: Jetzt sind wir endlich doch bei der landläufig bekannten Post gelandet; hier allerdings in Form von Files oder Dateien, die ein Netzwerkteilnehmer in elektronischen Briefkästen („Mailboxen") einem anderen Netzwerker hinterlassen kann.

Postgebühren: Sage keiner, daß die nicht hierhergehörten! Wer's nicht glaubt, der versuche mal, ein möglichst langes File aus 'ner australischen Mailbox zu lutschen. Viel Spaß mit der nachfolgenden Telefonrechnung…

Posthoheit: ist ein besonders hoheitlicher Ausdruck für das in den meisten europäischen Ländern verbreitete Staatsmonopol für Brieftransport und Telefonbetrieb. Die Zeiten dieser Majestät neigen sich freilich dem Ende zu, zumindest geriet sie in den letzten Jahren allüberall unter Beschuß.

Postmodem: ist auch bloß ein gewöhnliches Modem, und das hatten wir schon unter „M"!

PostScript: Wer hätte gedacht, daß sich hinter dieser, na, sagen wir mal „Programmiersprache" der eigentliche Durchbruch des Desktop Publishing verbirgt? Denn erst damit wird eine Ansteuerung von Laserdruckern bzw. Lichtsatzanlagen in der Weise möglich, daß eine hochwertige Druckvorlage entsteht, die in allen Einzelheiten dem jeweiligen Monitorbild entspricht – ohne jedoch die pixelmäßigen „Stufen" mit aufs Papier zu bringen.

Powerbook: ist ein Notebook von Apple (Macintosh), das seit Ende 92 auf dem Markt ist und ursprünglich mit den 68000ern von Motorola bestückt war. Inzwischen ist die Entwicklung freilich auch hier weitergegangen, und so erfreuen sich die mit eingebauten Trackballs ausgerüsteten Powerbooks auch heute noch einer ungebrochenen Beliebtheit.

Power Glove: sagt der Engländer zum „Datenhandschuh" – und meint damit das geheiligte Instrument aller Anbeter der „Virtual Reality". Dieses mit Sensoren versehene Eingabegerät wird wie ein gewöhnlicher Handschuh übergestreift und ist dann in der Lage, Bewegungen der Hand bzw. der Finger als entsprechende Steuerimpulse an den Rechner weiterzuleiten. Ein solches Teil wurde von Mattel bereits vor einigen Jahren als Ergänzung zum NES vertrieben, entwickelte sich jedoch wegen mangelhafter Funktionsfähigkeit rasch zum Flop. Kein Wunder also, wenn es nicht mehr zu haben ist.

PowerPC: ist ein neuer RISC-Prozessor, der gemeinsam von Apple, IBM und Motorola entwickelt wurde und gegenwärtig für einigen Medienrummel sorgt – soll er doch dem Pentium seinen Rang als Speerspitze der Bewegung ablaufen. Interessant dürfte der Chip vor allem wegen der angepeilten Tauglichkeit für DOS-Maschinen *und* Macs sein, aber warten wir's einfach mal ab.

Power Supply: läßt sich zwanglos mit „Energieversorgung" übersetzen und meint die Tankstelle des Rechners – also etwa einen Akku, zumeist aber das Netzteil.

Power-Fail-Logik: bezeichnet eine sehr nützliche Funktion. Bei entsprechend ausgestatteten Compis wird bei einem Stromausfall ein Signal gegeben, und die letzten Saftreserven können zum Sichern wichtiger Daten (Highscores?) verwendet werden.

Wial

Versand Service GmbH

Versand: Liegnitzer Straße 13 · 82194 Gröbenzell

Tel.: (0 81 42) 5 96 40 Fax: 5 46 54

BESTELLANNAHME: MO. – DO. 9⁰⁰–18⁰⁰, FR. 9⁰⁰–17⁰⁰
„LAUT LESERUMFRAGE ASM (AKTUELLER SOFTWAREMARKT)
1991 UND 1992 FIRMA MIT DEM BESTEN SERVICE"

Ladenlokal jetzt in AUGSBURG
Karolinenstraße / Ecke Karlstraße
Mo.–Fr. 9⁰⁰–13⁰⁰ + 13³⁰–18⁰⁰, Sa. 9⁰⁰–12⁰⁰ Uhr

AMIGA

1869 HANDELSSIMULATION KOMPL. DT. 1 MB	85,90
1990 – DIE 93ER EDITION – FOLITSIMUL. KD. 1MB	94,90
ALFRED CHICKEN DT. ANL.	49,90
ALIEN 3 DT. ANL.	59,90
ALIEN BREED 2 DT. ANL.	54,90
ANCIENT ART OF WAR IN SKIES DT. ANL. 1MB	59,90
ANSTOSS KOMPL. DT. 1MB A500/PLUS/500/2000	69,90
ANSTOSS WORLD CUP EDITION SCENERY *	**54,90**
APOCALYPSE DT. ANL. 1MB	49,90
AUFSCHWUNG OST KOMPL. DT. 1MB	85,90
AWARD WINNERS 2 COMPL. INCL. ELITE / JIMMY WH. SNOOKER / ZOOL / SENSIBLE SOCCER DT. ANL.	69,90

BRIAN THE LION
DT. ANLEITUNG
54,90

BATMAN RETURNS DT. ANL.	**39,90**
BATTLETEAM (BATTLESLE & DATA) DT. 1MB	69,90
BATTLESLE DATA DISK NO. 2 DT. ANL.	49,90
BEAVERS DT. ANL.	65,90
BIG SEA KOMPL. DT. 1MB	65,90
BUGSI DT. ANL.	59,90
BILLE & THE GRAV. DT. ANL. 1MB	65,90
BOBS BAD BAY DT. ANL.	59,90

BENEATH STEEL SKY
KOMPL. DEUTSCH 1MB
65,90

BODY BLOWS GALACTIC DT. ANL. 1MB	69,90
BUNDESLIGA MANAGER PRO 2.0 KOMPL. DT. 1MB	69,90
BURNING RUBBER	64,90
BURNTIME KOMPL. DT. A500/A2000	69,90
CAMPAIGN II 1MB	69,90
CANNONFODDER DT. ANLEITUNG 1MB	59,90
CLIFFHANGER DT. ANL.	39,90
COMBAT AIR PATROL DT. ANL. 1MB	65,90
COMBAT CLASSICS 2 INCL. PACIFIC ISLANDS / SILENT SERVICE 2/F 19 STEALTH FIGHTER	69,90

DANGEROUS STREETS
DT. ANLEITUNG
49,90

COOL SPOT DT. ANL.	54,90
COSMIC SPACEHEAD DT. ANL. 1MB	54,90

DARKMERE
KOMPL. DT. 1MB
65,90

DAS SCHWARZE AUGE DISK 1MB KOMPL. DT.	79,90
DEEP CORE DT. ANL. 1MB	49,90
DELUXE PAINT 4.5 AGA KOMPL. DT. 1MB	199,90
DENNIS DT. ANL.	49,90

DER CLOU
KOMPL. DEUTSCH 1MB
75,90

DER SCHATZ IM SILBERSEE KOMPL. DT. 1MB *	69,90
DIE SIEDLER KOMPL. DT. 1MB	69,90
DISPOSABLE HERO DT. ANLEITUNG	69,90
DODFUS DT. ANL.	54,90
DRACULA DT. ANL.	**39,90**
DUNE 2 KOMPL. DT. 1MB	59,90
ELFMANIA DT. ANL. *	54,90
EISHOCKEY MANAGER LIMITED EDITION KPL. DT.	59,90
ELITE 2 – FRONTIER – KOMPL. DT. 1MB	**39,90**
EXCELLENT GAMES INCL. POPULOUS 2 / JAMES POND 2 / ARCHER MC LEANS POOL / SHUTTLE	69,90
EYE OF THE BEHOLDER 2 KOMPL. DT. 1MB	65,90
F-117A NIGHTHAWK DT. ANL. 1MB	69,90
FANTASTIC DIZZY	49,90
FLASH BACK KOMPL. DT. 1MB	69,90
FURY OF THE FURRIES DT. ANL.	59,90
GENESIA DT. ANL. 1MB	59,90
GLOBDOGLE DT. ANLEITUNG 1MB	54,90
GOAL DINO DINAS (KICK OFF 5) DT. ANL. 1MB	59,90
GOBLINS 2 KOMPL. DT. 1MB	69,90
GOBLINS 3 KOMPL. DT. 1MB	75,90
HANSE DE LUXE KOMPL. DT.	45,90

HEIMDALL II
KOMPL. DT.
65,90

HIRED GUNS DT. ANL.	65,90
HISTORY LINE 1914 – 1918 DT. 1MB	79,90
INNOCENT UNTIL CAUGHT DT. ANL. 1MB	75,90
IRMI 2 DT. ANL. 1MB	54,90
JONATHAN KOMPL. DT. 1MB	79,90
JURASSIC PARK DT. ANL. 1MB	59,90
KOLUMBUS CHRISTOPH KOMPL. DT. 1MB	**79,90**

MANCHESTER UNITED
PREMIERE LEAGUE KOMPL. DT.
59,90

LAMBORGHINI DT. ANL.	49,90
LAST ACTION HERO DT. ANL.	**39,90**
LIBERATION DT. ANL.	59,90
LOST TREASURES OF INFOCOM 20 TITEL	109,90
LOST VIKINGS KOMPL. DT. 1MB	75,90
LOTHAR MATTHÄUS DT. ANL. 1MB	65,90
MAGIC BOY DT. ANLEITUNG	59,90
MEAN ARENAS	49,90

AMIGA

MICRO MACHINES DT. ANL.	69,90
MISSILES OVER KOREA DT. ANL. 1MB	65,90
MONOPOLY KOMPL. DT.	49,90
MORPH DT. ANL.	49,90

MR. NUTZ
DT. ANL.
59,90

NAUGHTY ONES DT. ANL.	69,90
NIPPON SAFES DT. ANL.	54,90
ONE STEP BEYOND DT. ANL.	54,90
PATRIZIER KOMPL. DT. 1MB	75,90
PENTHOUSE HOT NUMBER DELUXE DT. ANL. 1MB	59,90
PERIHELION DT. ANL. 1MB	65,90
PINBALL SPECIAL EDITION INCL. PINBALL DREAMS & FANTASIES DT. ANL. 1MB	69,90

PIZZA CONNECTION
KOMPL. DEUTSCH 1MB
85,90

PUGGSY DT. ANL. 1MB	59,90
S.U.B. KOMPL. DT. 1MB *	59,90
SECOND SAMURAI DT. ANLEITUNG 1 MB	65,90
SIM CITY / LEMMINGS COMPL.	65,90
SIMON THE SORCERER KOMPL. DT. 1MB	75,90

RUESSELSHEIM (DETROIT)
KOMPL. DT.
59,90

SKIDMARKS DT. ANL. 1MB	**54,90**
SLEEP WALKER DT. ANL.	59,90
SOCCER KID DT. ANL.	65,90
SOFTWARE MANAGER KOMPL. DT. 1MB	79,90
STARDUST DT. ANL. 1MB	39,90
SUBURBAN COMMANDO DT. ANLEITUNG	49,90
SYNDICATE KOMPL. DT. 1MB	65,90
TERMINATOR 2 – JUDGEMENT DAY – DT. ANL. 1MB	54,90
THEATRE OF DEATH DT. ANLEITUNG 1 MB	59,90
TORNADO DT. HANDB. 1MB	65,90
TOTAL CARNAGE – THE ULTIMATE BATTLE – DT. ANL.	54,90
TRAPS & TREASURES DT. ANL.	69,90
TURNING POINTS	65,90

U.F.O. – ENEMY UNKNOWN –
KOMPL. DT. 1MB *
69,90

U.M.S. COMPILATION INCL. UMS / UMS 2 / SCENARIOS DT. ANL.	69,90
URIDIUM II DT. ANL. 1MB	49,90
X-MAS LEMMINGS DT. ANL. 1MB	39,90
WINTER OLYMPICS DT. ANL. 1MB	59,90
WIZ N LIZ DT. ANLEITUNG DT. ANL. 1 MB	59,90
WOODY'S WORLD DT. ANL. 1MB	29,90
YO JOE! DT. ANL.	59,90
ZEPPELIN – GIANTS OF THE SKY – KOMPL. DT. 1MB *	72,90

AMIGA Sonderposten

3D CONSTRUCTION KIT 2.0 1MB	39,90
A-TRAIN 1MB	79,90
ADRENALYN	9,90
ALIEN BREED SPECIAL EDITION 1MB	29,90
ANOTHER WORLD DT. ANL.	34,90
AMNIOS	9,90
ARCADE POOL DT. ANL.	**24,90**
ARMOUR GEDDON – PSYGNOSIS –	19,90
ASSASSIN SPECIAL EDITION DT. ANL.	39,90
BARDS TALE 3 1MB	19,90
BATMAN THE MOVIE DT. ANL.	9,90

B 17 FLYING FORTRESS
– MICROPROSE – 1MB
29,90

BATTLEHAWKS 1942	29,90
BATTLESQUADRON	19,90
BATTLETECH 1	19,90
BIG NOSE THE CAVEMAN	29,90
BILL TOMATO GAME DT. ANL.	29,90
BIRDS OF PREY	34,90
BLACK CRYPT 1 MB	29,90
BRUTAL KRAZY SPORTS FOOTBALL DT. ANL.	29,90

BUBBA N STIX
DT. ANLEITUNG 1MB
34,90

BLOCKHAN	29,90
CADAVER & PAY OFF DT. ANL.	**35,90**
CALIFORNIA GAMES 2	19,90
CHART ATTACK COMP. INCL. LOTUS 1 / VENUS / JAMES POND / SHOULS N GOST	19,90
CHAOS ENGINE DT. ANL. 1MB	39,90
CHUCK ROCK 2 – SON OF CHUCK ROCK –	29,90
CHUCK YEAGERS 2.0	19,90
COLONELS BEQUEST – SIERRA – DT. ANL.	34,90
COVERT ACTION – MICROPROSE – 1MB	19,90
CRAZY CARS 3 DT. ANL.	24,90
CRUISE FOR A CORPS DT. ANL. 1MB	29,90
CYBERPUNK DT. ANL.	**19,90**
CYCLES – MOTORRADRENNEN –	39,90
DELUXE STRIP POKER 2	29,90
DEUTEROS KOMPL. DT.	9,90

AMIGA Sonderposten

DONK – THE SAMURAI DUCK – DT. ANL.	29,90
EMLYN HUGHES INT. SOCCER DT. ANL.	19,90

EPIC
KOMPL. DEUTSCH
29,90

EYE OF BEHOLDER 1 KOMPL. DT. 1MB	39,90
F15 STRIKE EAGLE 2 1MB	29,90
F19 STEALTH FIGHTER DT. ANL. 1MB	34,90
F29 RETALIATOR	29,90
FACE OFF ICEHOCKEY	24,90
GEM JF	9,90

GENESIA
29,90

GLORIAL GLADIATORE DT. ANL. 1MB	39,90
GRAHAM TAYLOR SOCCER	19,90
GRAND PRIX CIRCUIT – ACCOLADE –	24,90
GREAT COURTS 2 DT. ANL. 1MB	29,90
GUNBOAT – ACCOLADE – 1MB	29,90
HAGAR – THE HORRIBLE –	34,90
HARD NOVA	19,90
HERO QUEST	19,90

GOBLIINS I
KOMPL. DEUTSCH 1MB
29,90

HOOK	29,90
HUMANS 1MB	29,90
HUMANS JURASSIC LEVELS STAND ALONE VERS.	29,90
INDIANA JONES 3 ADVENTURE KOMPL. DT.	39,90
INDIANA JONES 4 – LAST CRUSADE – KPL. DT. 1MB	54,90
INDIANAPOLIS 500	29,90
INVEST KOMPL. DT. 1MB	19,90
JAGUAR XJ 220	29,90
JOHN MADDEN FOOTBALL 1MB	29,90
KINGS QUEST I DT. ANL. 1 MB	19,90
LEGEND OF FAERGHAIL KOMPL. DT. 1MB	39,90
LESISRE SUIT LARRY 1 DT. ANL. 1 MB	29,90
LEMMINGS 2 – THE TRIBES – DT. ANL. 1MB	**39,90**
LETHAL WEAPON 1MB	29,90
LOOM – LUCASFILM – 1MB	29,90
LORD OF THE RINGS KOMPL. DT. 1MB	19,90

LOTUS TRILOGY 1–3
DT. ANLEITUNG
34,90

LOTUS TURBO CHALLENGE 2	19,90
M1 TANK PLATOON DT. ANL. 1MB	34,90
MAD TV KOMPL. DT. 1MB	39,90
MANCHESTER UNITED EUROPE	29,90
MIDWINTER 2 – FLAMES OF FREEDOM – 1MB	**19,90**
MIG 29 SUPERFULCRUM	**34,90**
MONKEY ISLANDS 2 KOMPL. DT. 1MB	54,90
MONSTERBUSINESS	9,90
OPERATION STEALTH	34,90
PACIFIC ISLANDS – TEAM YANKEE 2 – 1MB	29,90
PANDA KICK BOXING DT. ANL.	29,90
PAPERBOY II DT. ANL.	19,90
PARASOL STARS DT. ANL. 1MB	24,90
PICTIONARY	29,90
PIRATES DT. ANL.	29,90
POLICE QUEST I 1MB	34,90
POLICE QUEST 2 – SIERRA – DT. ANL.	34,90
POPULOUS INCL. PROMISED LANDS	29,90
POWERMONGER INCL. WW DATA DISK	29,90
P47 HAMMER	19,90
PREMIER MANAGER 1MB	19,90
PREMIERE MANAGER 2 1MB	34,90

PRIME MOVER
DT. ANLEITUNG
34,90

PRINCE OF PERSIA	29,90
PUSH OVER	19,90
QUEST FOR GLORY I DT. ANL. 1MB	35,90
QUEST FOR GLORY 2 – SIERRA – DT. ANL.	39,90
OWAK DT. ANL.	29,90

SPACE M.A.X.
KOMPL. DT. 1MB
24,90

RICK DANGEROUS 2 DT. ANL.	9,90
RINGS OF MEDUSA KOMPL. DT. 1MB	19,90
ROBOCOP 3 1MB	29,90
R-TYPE 2	39,90
RVF HONDA DT. ANL.	29,90
SECRET OF MONKEY ISLAND 1 KOMPL. DT. 1MB	34,90
SENSIBLE SOCCER 92/93 DT. ANL.	34,90
SILENT SERVICE 2 – MICROPROSE – 1MB	34,90
SIM ANT	34,90
SIM EARTH 1MB	34,90
SPACE CRUSADE 1MB	19,90
SPACE HULK DT. ANL. 1MB	**39,90**
SPACE QUEST 1 – SIERRA –	29,90

SIM LIFE
A500/A500+/A2000 KOMPL. DEUTSCH 1MB
29,90

SPEEDBALL 2 DT. ANL.	29,90
STARBYTE SUPERSOCCER KOMPL. DT. 1MB	19,90

AMIGA Sonderposten

STREETFIGHTER 2 DT. ANL. 1MB	29,90
STRIKE FLEET	29,90
SUPER HANG ON	**24,90**
SUPER MONACO GRAND PRIX	29,90
TEAM YANKEE – PANZERSIMULATION –	39,90
TENNIS CUP 2	24,90
THE PLAGUE	9,90
THUNDERHAWK AH 73 M 1MB	29,90
TITUS THE FOX	24,90
TRANSWORLD KOMPL. DT	79,90
TROLLS	19,90
TURRICAN 2 DT. ANL.	24,90
UTOPIA 1MB	19,90
WATERLOO DT. ANL.	19,90
WING COMMANDER 1MB	29,90
WIZ KID DT. ANL.	29,90
WOLFCHILD	19,90

WONDERDOG
DT. ANLEITUNG
24,90

WWF EUROPEAN RAMPAGE	29,90
WWF WRESTLEMANIA WRESTLING	24,90
ZAK MC CHACKEN KOMPL. DT.	39,90
ZOOL DT. ANL. 1MB	29,90

ZOOL 2
DT. ANLEITUNG
34,90

ZYCONIX	19,90

Abgabe nur so lange der Vorrat reicht!

AMIGA CD 32

ALFRED CHICKEN DT. ANL.	49,90
ALIEN BREED / OWAK DT. ANL.	49,90
BRUTAL SPORTS FOOTBALL DT. ANL.	**59,90**
BUBBA N STIX DT. ANL.	**59,90**
CASTLES II DT. ANL.	79,90
CHAOS ENGINE DT. ANLEITUNG	59,90
CHUCK ROCK 2 DT. ANL.	**59,90**
D-GENERATION DT. ANL.	49,90
DER CLOU KOMPL. DT. *	69,90
DISPOSABLE HERO DT. ANL.	59,90
DONK DT. ANL.	**59,90**
ELITE 2 – FRONTIER – KOMPL. DT.	54,90
GLOBAL EFFECT DT. ANL.	**69,90**
LEMMINGS	**54,90**
LIBERATION	65,90
LOTUS TRILOGY (LOTUS 1–3) DT. ANL.	65,90
MICROCOSM DT. ANL.	69,90
MORPH	59,90
NICK FALDO GOLF	69,90
NIGEL MANSELL RACING CHALLENGE DT. ANL.	39,90
PIRATES GOLD DT. ANL.	59,90
PROJECT „X" / F117 CHALLENGE DT. ANL.	49,90
SENSIBLE SOCCER	49,90
TOTAL CARNAGE DT. ANL.	**59,90**
TROLLS DT. ANL.	29,90
WHALES VOYAGE	29,90
ZOOL DT. ANL.	39,90

AMIGA 1200

ALIEN BREED 3 DT. ANL.	59,90
ANSTOSS KOMPLETT DEUTSCH	69,90
ANSTOSS WORLD CUP EDITION SCENERY *	**54,90**
BODY BLOWS GALACTIC DT. ANLEITUNG	59,90
BURNING RUBBER DT. ANLEITUNG	69,90
BURNTIME KOMPLETT DEUTSCH	69,90
CHAOS ENGINE DT. ANLEITUNG	49,90
CIVILIZATION DT. ANL.	**69,90**
DANGEROUS STREETS DT. ANL.	**49,90**
DER CLOU KOMPL. DT. *	75,90
FATMAN – CAPED CUSTOMER – DT. ANL.	49,90
HANSE DE LUXE KOMPL. DT.	45,90
JURASSIC PARK	54,90
KINGS QUEST 6 KOMPL. DT. *	79,90
KOLUMBUS CHRISTOPHER KOMPL. DT.	**79,90**
SECOND SAMURAI DT. ANL.	65,90
SIMON THE SORCERER KOMPL. DT.	79,90
SOCCER KID DT. ANL.	49,90
T.F.X. TACTICAL FIGHTER (DF DT. HANDBUCH *	69,90
TOTAL CARNAGE DT. ANL.	**59,90**

Zubehör

AMIGA ACTION REPLAY 3, A500	149,00
AMIGA ACTION REPLAY 3, A2000	219,00
BOX 50 STÜCK 3,5" DISKETTEN	19,90
BOX 100 STÜCK 3,25" DISKETTEN	19,90
GRAVIS GAME PAD	39,90
GRAVIS JOYSTICK AMIGA/ATARI SCHWARZ	49,90
JOYSTICK COMPETITION PRO 5000	29,90
JOYSTICK COMPETITION PRO STAR	39,90
JOYSTICK PRO STAR MINI	34,90
MAUSMATTE	6,90
SIEGFRIED COPY KOMPL. DT.	59,90
X-COPY TOOLS 5.2 (inkl. Hardware)	74,90
3,5" 2DD NONAME 10ER	9,90
3,5" 2HD NONAME 10ER	19,90
5,25" 2DD NONAME 10ER	5,90
5,25" 2HD NONAME 10ER	12,90

*** = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR – Irrtum vorbehalten – Liste gegen frankierten Rückumschlag. Bitte Computertyp angeben. Versandkosten: Nachnahme plus DM 9,00, Vorkasse plus DM 8,00; Ausland: Nur Vorkasse gegen Euroscheck + DM 20 Versand. Auch bei Vorkasse Inland nur Euroscheck! Software ab DM 200,00 Bestellwert nur im Inland versandkostenfrei!**

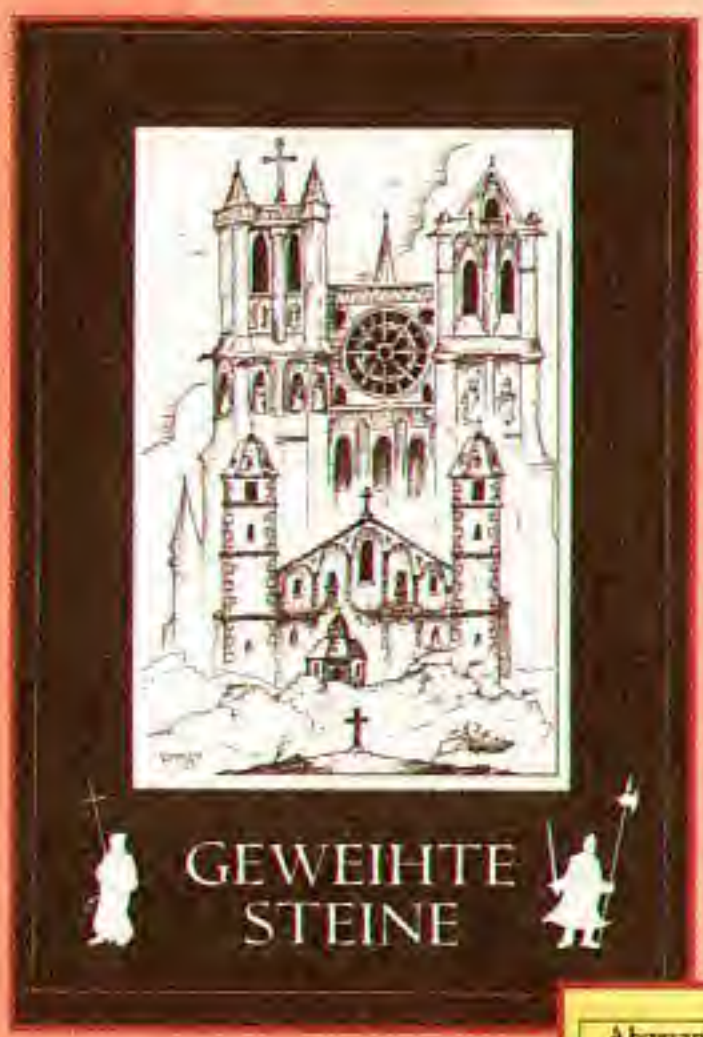
HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!

STROMAUSFALL

Oft genügt ja schon ein kleines Sommergewitter, um den treuen Amiga vorübergehend in nutzloses Altmetall zu verwandeln. Für solche (Stromaus-) Fälle gibt's kurze Stoßgebete und diese Seiten – heute passenderweise mit Spielen zum Thema „Religion und übernatürliche Wesen"!

GEWEIHTE STEINE

Nein, hier wartet kein himmlischer Steinbruch, sondern je



ein weltliches Königreich auf drei bis sechs weltliche Regenten. Doch streben die Fürsten nach Unsterblichkeit, und zwar, indem sie der Nachwelt allesamt eine riesige Kathedrale als dauerhaftes Denkmal hinterlassen möchten...

Zum Bau eines solchen Jahrhundertwerks benötigt nun jeder Teilnehmer erst mal eines der beigelegten abwischbaren Spielbretter, auf dem die Fortschritte per Filzstift notiert werden. Zweitens krallt man sich eine Grundausstattung von Dame-Steinen aus dem umfangreichen Vorrat, deren Aufkleber sie als Handwerker, Bauern oder Ritter ausweisen. Der nun folgende Wettstreit entbrennt entlang einiger weniger Leitlinien:

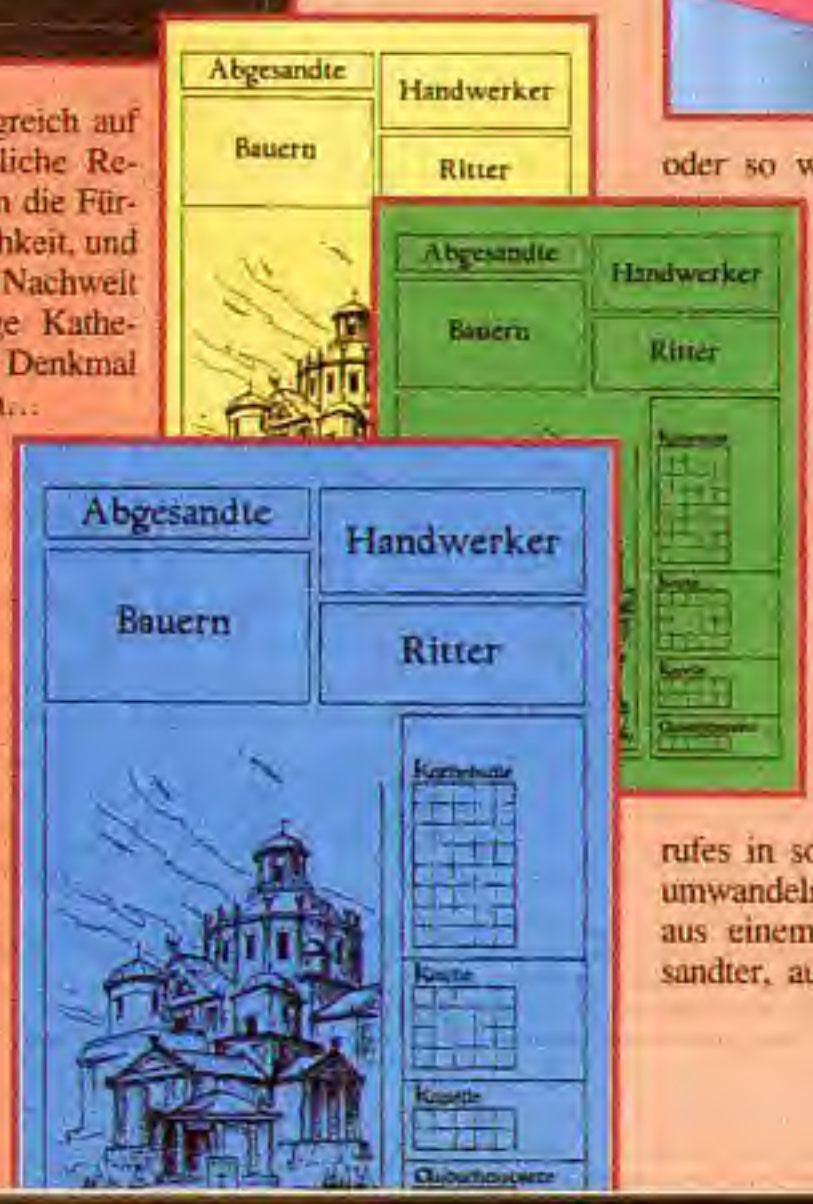
1) Gewinner ist, wer seine Kathedrale zuerst fertigstellt, also alle aufs Spielbrett gedruckten 40 Ziegel abstreicht.

2) Wer mehr Handwerker hat, kann das schneller tun – wer viele Ritter hat, kann andere Ländereien überfallen, um deren Bauarbeiter in die Sklaverei zu verschleppen.

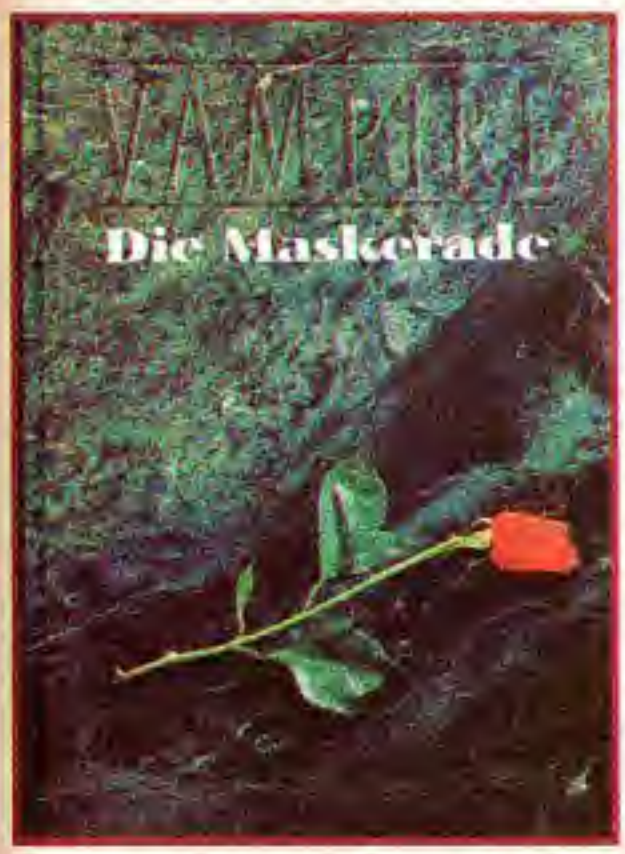
3) Ohne genügend Farmer drohen Hungersnot und Bevölkerungsschwund.

Das hört sich nun alles einfacher an, als es getan ist, denn ehe man sich an die Kathedrale wagen darf, muß zuerst durch die Errichtung von kleineren Kapellen oder Kirchen Erfahrung im klerikalen Bauwesen gesammelt werden. Der vom Regelwerk simulierte Papst wiederum muß für jedes dieser Projekte seinen Segen erteilen – was er (je nach dem Ergebnis eines W10-Wurfes) oftmals nicht gleich tut. So

oder so wäre aber in jedem Fall zumindest ein Bote zum Heiligen Stuhl zu entsenden, um die Sache vorzutragen. Nicht zuletzt deshalb darf man pro Runde zusätzlich zur Maurerei noch eine nichtmilitärische Aktion durchziehen, also entweder neue Landwirte ansiedeln oder beliebig viele Figuren eines Berufes in solche eines anderen umwandeln. Und so wird halt aus einem Bauer ein Abgesandter, aus einem Ritter ein Handwerker und aus Wasser Wein... Nun denke man sich noch handlich ausgewürfelte Schlachten und einige Sonderregeln (etwa bezüglich militärischer Bündnisse oder der Papst-Audienz) dazu, und schon hat man eine launige, reichhaltig ausgestattete sowie erstaunlich abendfüllende Veranstaltung, die allenfalls an einem etwas konfus geordneten Regelheftchen krankt. Aber daran soll's ja nun wirklich nicht scheitern!



VAMPIRE DIE MASKERADE



Um das Scheitern im Sinne eines zugespitzten Holzscheits geht es hingegen unter anderem bei diesem originellen Rollenspiel, denn der reich illustrierte Hardcover-Band weiß zu berichten, daß die Blutsauger mitten unter uns leben! Doch halten sie sich sorgsam verborgen (daher der Untertitel), schlürfen nur soviel Lebenssaft, um den momentanen Hunger zu stillen, ohne daß es das arglos schlafende Opfer überhaupt bemerken würde, und vermehren sich ausschließlich in seltenen und streng reglementierten Total-Aussaugungen. Auch sind die Kainskinder, wie sie sich selber nennen, nicht unbedingt unsterblich: Zwar haben die ältesten ihres Geschlechts in der Tat Jahrtausende gesehen, doch läßt sich ihrer schaurigen Existenz mit den geeigneten Mitteln durchaus ein Ende bereiten…

Nun mimen die Spieler hier aber keineswegs die Vampirkiller, sondern finden sich in der Rolle eines Trupps jüngst entstandenerUntoter wieder. Um sich in der geheimen Gesellschaft zurechtzufinden, kann man sich diversen Clans anschließen (etwa den feinsinnigen Kunstfreunden der Toreador, den magisch begabten Tremere oder den ausgestoßenen Caitiff) und wird natürlich vor allem jede Menge Abenteuer bestehen. Dabei mag es darum gehen, in Krisenzeiten die Maskerade aufrechtzuerhalten, eine Rebellion gegen die vampirische Hierarchie anzuzetteln oder einem modernen Van Helsing das Handwerk zu legen. Trotz der beliebigen und vielfältigen Möglichkeiten hat die Beißer-Karriere letzten Endes freilich wenig mehr zu bieten als den ewigen Kampf gegen „das Tier". Gemeint ist die jedem Untoten innewohnende Bestialität, der er normalerweise früher oder später erliegt, um dann von seinen eigenen Kumpels gejagt zu werden – schon aus Gründen der „volkswirtschaftlich" so wichtigen Maskerade.

Endgültiger Tod

Das nebelig-atmosphärische Game richtet sich somit natürlich vor allem an die Freunde düsterer Szenarien wie Gothic Horror oder Dark Fantasy, und wenn wir nun zwar sehr viel über den originellen Hintergrund, aber nichts über Rollitypische Themen wie Eigenschaften, Würfel- und Kampfsysteme berichtet haben, so hat das durchaus seinen Sinn. Denn obgleich vorhanden und auch gut anwendbar, spielen derlei Zutaten hier höchstens die zweite Geige; es sind vielmehr Initiative, Phantasie und Stimmung gefragt!

RICHTFEST & FREIBLUT

Architekten ohne Geld und Vampire mit überzogenem Konto auf der Blutbank sollten jetzt Ohren und Zähne spitzen, denn es steht die traditionelle Verlosung unserer Rezensionsexemplare an. Um eines der steilen Teile zu ergattern, müßt Ihr uns bloß auf einem Postkärtchen mitteilen, von welchem Softwarehaus das Adventure „Die Kathedrale" stammt bzw. wer den Roman „Dracula" verfaßt hat. Falls Ihr letztes Mal mit Matura oder Leia geantwortet habt, könntet Ihr sogar schon gewonnen haben (Sieger sind in der Ruhmeshalle aufgebahrt), und unsere Wettbewerbs-Krypta maskiert sich auch diesmal wieder unter der nachstehenden Anschrift. (jn)

Joker Verlag
„Stromausfall"
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn

Geweihte Steine

Spielmaterial: 82%
Spielregeln: 69%
Spielreiz: 80%
Besonderes: Vor dem Spielen sind viele Steinchen zu bekleben.
Schwierigkeit: Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 99,– DM
Bezug: Fantasy Forest
Lange Rötterstr. 74
68167 Mannheim

Vampire

Spielmaterial: 80%
Spielregeln: 86%
Spielreiz: 82%
Besonderes: Der Quellenband „Milwaukee bei Nacht" steht kurz vor der Veröffentlichung.
Schwierigkeit: Für Geübte
Preis: ca. 65,– DM
Bezug: Feder & Schwert
Wasserwerkstr. 204
68309 Mannheim

Nachdem wir bei unserem letzten Spielhallenbesuch ausgiebig den Asphalt zum Kochen brachten, wollen wir diesmal ein wenig Kraftfutter für Arcade-Sportler aufkochen – aber vorher müssen wir doch noch mal ganz kurz auf die Piste!

SUZUKA 8 HOURS 2

Im Interesse aller Asphaltcowboys, denen vier Räder schon zwei zuviel sind, ist Namco unter die Fortsetzungstäter gegangen und hat seine Duo-Raserei für zwei Biker mit drei nigelnagelneuen Strecken ausgestattet. Dabei sorgen die beiden tatsächlich stark nach Motorrad aussehenden Steuerungseinheiten dafür, daß vor den Monitoren genausoviel Realismus herrscht wie auf dem Screen: Für das Heizen in der maximal achtköpfigen Gruppe (so es der Spielhallenbesitzer will) ist eine entsprechende Koppelungs-Option vorgesehen, ja, sogar Zuschauertürme sind lieferbar! Der Ritt auf Namcos Feuerstühlen gefällt allerdings in erster Linie wegen des wirklichkeitsgetreuen Fahrverhaltens der Maschinen – anders gesagt ist die 3D-Grafik zwar recht ordentlich, aber nicht gerade spektakulär und hält weder hübsche Explosionen noch feurige Mädels bereit.

CYBER SLED

In gewissem Sinne beginnt hier bereits der Sport; zumindest, wenn man auch Hahnenkämpfe oder Schildkrötenrennen als Sportveranstaltungen ansieht. Bei den futuristischen Schlachten von Namco sind es allerdings ferngesteuerte Kampfroboter, die sich in den insgesamt zwölf 3D-Arenen gegenseitig die Dioden aus dem stählernen Leib ballern. Das Spielprinzip erinnert dabei an den Filmklassiker „Tron": Man steuert die Kampfmaschine seiner Wahl durch Vektorlandschaften im Cyberspace-Design und versucht, den auf dem Radarschirm georteten Feind in der vorgegebenen Zeit zu zerstören. Dafür stehen u. a. aufsammelbare Spezialminen, Raketen und Radar-Killer zur Verfügung; außerdem kann man sich das Leben durch Nacht- und Nebelaktionen mit eingeschränkter Sicht und zusätzlichen Hindernissen schwerer machen, indem man einen höheren der drei Schwierigkeitsgrade wählt. Technisch überzeugt Cyber Sled durch seine geschmeidige Grafik und den glasklaren Sound, aber auch der Spielspaß kommt nicht zu kurz – vorausgesetzt, man nähert sich dem Standgerät zu zweit, denn alleine schmeckt der Blechsalat trotz ausgefeilter Steuerung und intelligenter Computergegner nur halb so gut.

RUN AND GUN

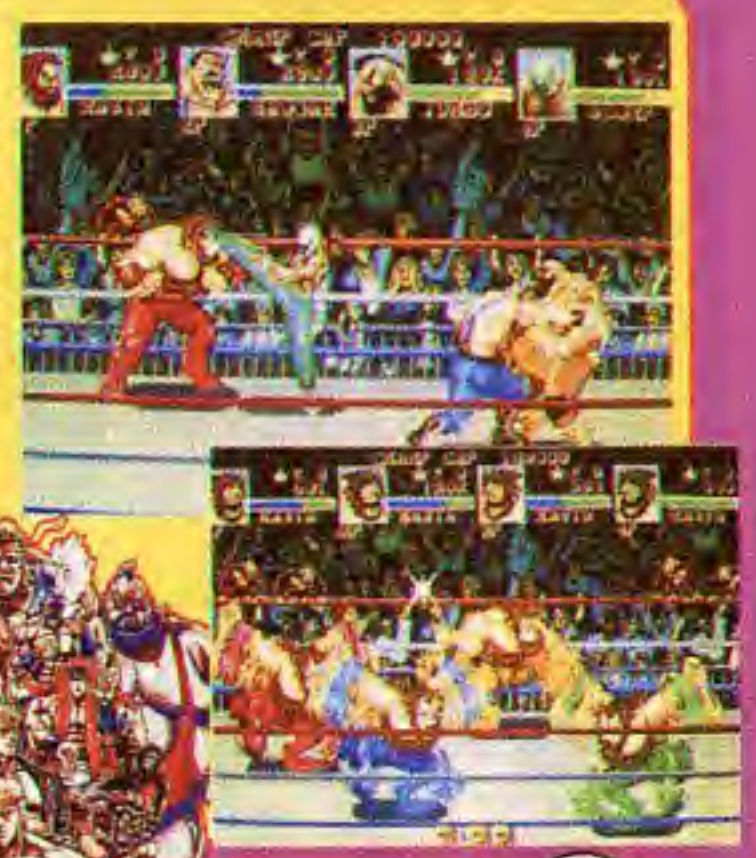
Sogar in unseren Breitengraden entwickelt sich Basketball allmählich zu einer Art Nationalsport; ist ja auch verständlich, schließlich haben Cracks wie Barkley, Jordan oder Schrempf ein paar Showeinlagen mehr zu bieten als manch müder Bundesligakicker. Und nicht zuletzt der enorme Erfolg von Midways „NBA Jam" dürfte Konami zu dieser absolut regeltreuen Version der schweißtreibenden Körbchenwerferei angeregt haben: Man sieht das Geschehen dabei nicht wie üblich von der Seite, sondern aus der Perspektive der Cracks, wozu das 3D-Spielfeld natürlich ständig gezoomt werden muß. Die vortreffliche Steuerung ermöglicht es den ein bis vier menschlichen Teilnehmern, praktisch sämtliche Spezialitäten dieser Sportart auch auf dem Screen zu verwirklichen – etwa spektakuläre Dunkings, Rückpässe, Fouls, Täuschungsmanöver oder trickreiche Pässe. Die Präsentation geht im großen und ganzen in Ordnung, vor allem die Sound-FX und die Sprachausgabe schaffen viel Atmosphäre. Bloß die Sprites sind ein wenig grob geraten und hätten ohne weiteres einen Tupfer Farbe mehr vertragen. Doch die ungewöhnliche Spielfeldperspektive, das tolle Handling und der herausragende Vierspielermodus für Zweier-Teams werden zusammen schon verhindern, daß der Konami-Automat in der Ecke verstaubt!

ULTIMATE TENNIS

Manchmal hat man den Eindruck, als würden sich die Leute stärker für die privaten Aktivitäten von Steffi, Boris und Michael interessieren als für ihre Aktionen auf dem Court; trotzdem wird hier weder der ultimative Noah gezeugt noch die letzte Barilla-Nudel verkocht – Novas Tennissimulation ist sogar ultrarealistisch: Die weltberühmten Turniere French Open, Flushing Meadow, Australian Open und Wimbledon wurden nicht einfach so auf die Platine gepackt, sondern auch mit den originalgetreuen Bodenbelägen ausstaffiert, was das Verhalten der Filzkugel nicht unwesentlich beeinflußt. Außerdem gibt es tausenderlei Schlagvarianten wie Top Spin, Volley, Smash, Stoppball, Cross Court oder die „Beckerrolle". In einem kleinen Fenster links unten im Bild müssen der Schlag und seine Intensität blitzschnell bestimmt werden, während mit einem winzigen Fadenkreuz die Richtung festzulegen ist. So komplex diese Steuerung ist, so gut funktioniert sie auch; nur wenn man den hinteren Spieler übernimmt, muß man sich erst an die eingeschränkte Sicht gewöhnen. Die digitalisierten Sportler sind tadellos animiert, und die Geräuschkulisse macht ebenfalls was her; schade bloß, daß kein Doppel möglich ist. Aber auch so kann man dieser deutschen Produktion Siegerqualitäten attestieren!

MUSCLE BOMBER DUO

Eher Mord als Sport hieß die Devise der straßenkampferprobten Capcom-Jungs, als sie sich diese Wrestlingorgie einfallen ließen. Bis zu vier Spieler können gegeneinander oder miteinander (Zweierteam gegen Zweierteam) in einer beliebigen Kombination der zehn vorhandenen Fleischklöße antreten. Klar, daß jeder Recke individuelle Special Moves auf Lager hat, aber das Schönste an der Drei-Button-Steuerung (Grab, Attack, Jump) sind ihre faszinierenden Anwendungsmöglichkeiten im Teammodus: Der eine hält z. B. den Gegner fest, während ihn der andere genüßlich weichklopft! Grafik und Sound erreichen leider bei weitem nicht die Klasse der „Street Fighter"-Saga, aber für die kleine Balgerei zwischendurch geht das bombige Duo schon in Ordnung. (Manuel Semino)



Sommer Sonne Joker:

DIE DOPPELAUSGABE

FÜR AUGUST/SEPTEMBER KOMMT AM 29. JULI!

Und mit ihr kommen wieder viele, viele aktuelle Tests und Previews, Specials, Preisausschreiben und Lösungshilfen; ist doch klar. Und auch eine neue Ausgabe des AMIGA CD-JOKER wird nicht fehlen – doch wem sagen wir das eigentlich?

Was aber selbst die treuesten Leser nicht wissen, das sind die Test-Schmankerl vom nächsten Heft: Sportler dürfen sich auf den **BUNDESLIGA MANAGER HATTRICK** sowie etliche eher actionorientierte WM-Nachzügler freuen, Rollenspielern servieren wir **ISHAR 3** und den Plattform-Fans **BAZOOKA SUE** plus **BENEFACTOR**. Zwei ganz besondere Leckereien für Wirtschaftssimulanten dürften die Autofabrik in **RÜSSELSHEIM** und natürlich der Journalisten-Ulk **MAD NEWS** werden. Und für Strategen heißt es Daumen drücken, denn mit ein wenig taktischem Glück können wir Euch einen Test zum heiß ersehnten **BATTLE ISLE 2** kredenzen!

Falls das alles noch nicht Anreiz genug sein sollte, sei auf den Messebericht von der **CES CHICAGO** und die **MARKTÜBERSICHT: COMPILATIONS** verwiesen – und falls Ihr das alles schon etwas eher und preisgünstiger lesen wollt, dann bestellt Ihr noch heute Euer Abo, statt erst am 29. Juli zum Kiosk zu dackeln! Zumal so auch ein kleines Geschenk auf Euch wartet...

BEZUGSQUELLEN

Bachler Computersoftware
Blücherstraße 24
Postfach 1113
46397 Bocholt
Tel.: 02871/183088

Bomico
Am Südpark 12
65451 Kelsterbach
Tel.: 06107/76060

Galaxy
Pfingansenstraße 26
81369 München
Tel.: 089/7605151

Joysoft
Gottesweg 157
50939 Köln
Tel.: 0221/4301047

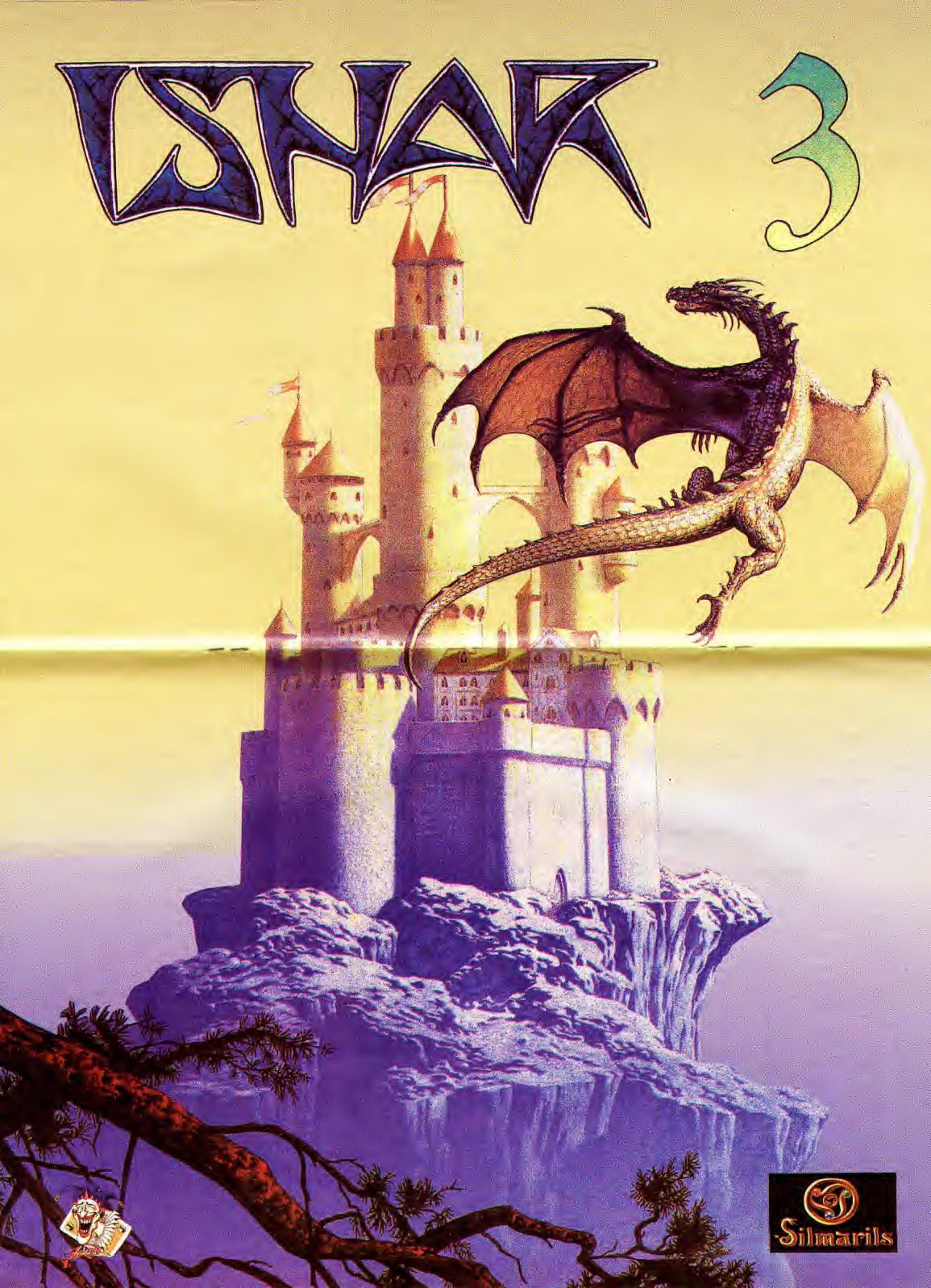
Rushware
Bruchweg 128-132
41564 Kaarst
Tel.: 02131/6070

Wial Versand
Liegnitzerstraße 13
82194 Gröbenzell
Tel.: 08142/8273

INSERENTENVERZEICHNIS

ABC Soft	87	Mallander	36, 37
ADX Datensysteme	59	Media Points	24
Amiga Center Duisburg	61	Micro Magic	26
Amiga Dienahl Versand	109	MicroProse	31
Amiga Forum	82	M.O.M. Computer Systeme	59
Arktis Software	90, 91	Okay Soft	58
Bachler Computersoftware	63	Omega	6
Bergler	58, 97	Pawlowski	119
Bomico	89	Pfister	82
Bundeswehr	15	Royal Soft	54
Call & Play	27	Schneider	48
City Software	67	Sierra	2
Core Design	89	Silver Datentechnik	9, 47, 103
Cross Computer System	18, 19	Softsale	23
EMP	25	Software 2000	21, 93
Esser Soft	107	Sparschwein	106
Fun & Action	120	Versand 99	43
Happy Soft	48	Vesalia	79
Joker Verlag	29, 39, 75, 83, 92, 101	V.O.B.	66
Joysoft	52	Wial Versand	111
Jugdment Day	32, 33	Poster:	Silmarils
Kingsoft	55	Poster:	Joker Verlag

ISHAR 3



TOP GUN MICK-29

„Runter kommen sie immer...!"